COMPUTER USER

ΙΟΥΝΙΟΣ 1991
ΤΕΥΧΟΣ 15 • ΔΡΧ. 400

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES



ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• SIM EARTH • RED OCTOBER II • MIGHT AND MAGIC II • TEAM SUZUKI • RANX • SUPER CARS II • ATOMINO • HEART OF THE DRAGON • ECO PHANTOMS • COUGAR


REFRESHMENT
ROOMS
L M
DISTRICT GOODS
MANAGERS
PLATFORM
Nº 4
Ολοι θα θέλαμε να αλλάξουμε τον κόσμο, αλλά έχετε ποτέ σκεφτεί να αρχίσετε αυτήν την αλλαγή από διακόσια χρόνια πριν; Από την αρχή της κρατικής μεταφοράς, του εμπορίου και της βιομηχανοποίησης. Είναι τα όργανα που χρειάζεσαι για να διαμορφώσεις το κράτος σου και να μετατραπείς σε εκκατομυριούχο. Κάθε απόφαση φέρνει και μια αλλαγή, κάθε αλλαγή και μια απόφαση. Απόλυτος έλεγχος. Απόλυτη δύναμη. Απόλυτος εθισμός. Γίνε ένας κροίσος των σιδηροδρόμων. Φτιάξε τον κόσμο με τον δικό σου τρόπο. Ποτέ δεν θα θελήσεις να τον αφήσεις.
MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

DENON NOW!

Floppy Disk to Large-Capacity Optical Disk.



Με την υπογραφή της ποιότητας **DENON**

είναι ώρα να σας δώσουμε μερικές αποκλειστικές πληροφορίες γιά τα καινούργια παιχνίδια, που κυκλοφόρησαν στην αγορά: Μάθαμε πως προβλέπει τον καιρό η **Ε.Μ.Υ**! Πως; Με το νέο πρόγραμμα της **OCEAN το SIMEARTH**. Πως κέρδισε η **GREMLIN** τον αγώνα μοτοσυκλέτας 500cc, με το **TEAM SUZUKI**. Ποιός έκλεψε το **RED OCTOBER**, και τον κυνηγάνε οι Ρώσοι. Τι γίνεται στο διάστημα με τον νέο δορυφόρο που πρέπει να καταστρέψετε στο **ARMOUR GEDDON**, γιά το μακρινό και επίπονο ταξίδι του Roger Wilco στο **SPACE QUEST IV**, πολλά άλλα review, αλλά δεν σας είπα σε πιό πανεπιστήμιο γράφτηκα γιά να γίνω μάγος και να έχω κατακτήσεις (πολύ πονηρό αυτό το παιδί), στο **SORCERERS UNIVERSITY**. Και μετά συνεχίζουμε με το δεύτερο μέρος του άρθρου "**ROLE PLAYING**" (αλήθεια θα ήθελα να μου γράψετε αν το βρήκατε ενδιαφέρον),και κατόπιν να ασχοληθούμε λίγο με μουσική στο MIDI, και να φουσκώσουμε και τον λογαριασμό του μπαμπά μας με λίγο **MODEM**. Πολύ γέλιο υπόσχεται το **ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ** μας, γιά να μάθετε και πως βγάζουμε το ψωμί μας, και κάντε καμιά βόλτα από το **MAIL ORDER** και από τις **ΑΓΓΕΛΙΕΣ** μας.

Τέλος εύχομαι σε όλους όσους θα δώσουν εξετάσεις καλή επιτυχία. Ραντεβού τον Ιούλιο, με το καινούργιο τεύχος του **COMPUTER USER**.

UMBERTO GRELLONI

USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
RENATO GRELLONI
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ
Π. ΜΑΓΓΛΗΣ

LAY-OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

D.T.P.-ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ



ίλοι και φίλες του **COMPUTER USER**, είμαστε και πάλι μαζί αυτόν τον ζεστό πρώτο μήνα του καλοκαιριού, με ένα δροσερό τεύχος γεμάτο πλούσια δώρα, που σας τα προσφέρει η γνωστή σε όλους εταιρία **DENON**.

Αλλά μην τρελλαθήτε, όπως έπαθε ο φίλος μας στο εξώφυλλο, γιατί έχουμε να δούμε πάρα πολύ ενδιαφέροντα θέματα. Λοιπόν συμπληρώστε το κουπόνι για τον διαγωνισμό, και ξανά εδώ γιά να δούμε τι έχουμε αυτόν το μήνα. Απο την αμέσως επόμενη σελίδα θα πάρουμε μιά γεύση από τις μελλοντικές κυκλοφορίες παιχνιδιών, και τα νέα προϊόντα στην Ελληνική και ξένη αγορά.

Αφού δούμε που βαδίζει η τεχνολογία θα περάσουμε στα τρομερά άρθρα γιά τους **AMIGA**, **ATARI** (όπου μας το παρουσιάζει νέος συνεργάτης), **ARCHIMEDES**, **AMSTRAD 6128**, **COMMODORE 64 και PC**. Τώρα είναι ώρα να σας δώσουμε μερικές αποκλειστικές πληροφορίες γιά τα καινούργια παιχνίδια, που κυκλοφόρησαν στην αγορά: Μάθαμε πως προβλέπει τον καιρό η **Ε.Μ.Υ**! Πως; Με το νέο πρόγραμμα της **OCEAN το SIMEARTH**. Πως κέρδισε η **GREMLIN** τον αγώνα μοτοσυκλέτας 500cc, με το **TEAM SUZUKI**. Ποιός έκλεψε το **RED OCTOBER**, και τον κυνηγάνε οι Ρώσοι. Τι γίνεται στο διάστημα με τον νέο δορυφόρο που πρέπει να καταστρέψετε στο **ARMOUR GEDDON**, γιά το μακρινό και επίπονο ταξίδι του Roger Wilco στο **SPACE QUEST IV**, πολλά άλλα review, αλλά δεν σας είπα σε πιό πανεπιστήμιο γράφτηκα γιά να γίνω μάγος και να έχω κατακτήσεις (πολύ πονηρό αυτό το παιδί), στο **SORCERERS UNIVERSITY**. Και μετά συνεχίζουμε με το δεύτερο μέρος του άρθρου "**ROLE PLAYING**" (αλήθεια θα ήθελα να μου γράψετε αν το βρήκατε ενδιαφέρον),και κατόπιν να ασχοληθούμε λίγο με μουσική στο MIDI, και να φουσκώσουμε και τον λογαριασμό του μπαμπά μας με λίγο **MODEM**. Πολύ γέλιο υπόσχεται το **ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ** μας, γιά να μάθετε και πως βγάζουμε το ψωμί μας, και κάντε καμιά βόλτα από το **MAIL ORDER** και από τις **ΑΓΓΕΛΙΕΣ** μας.

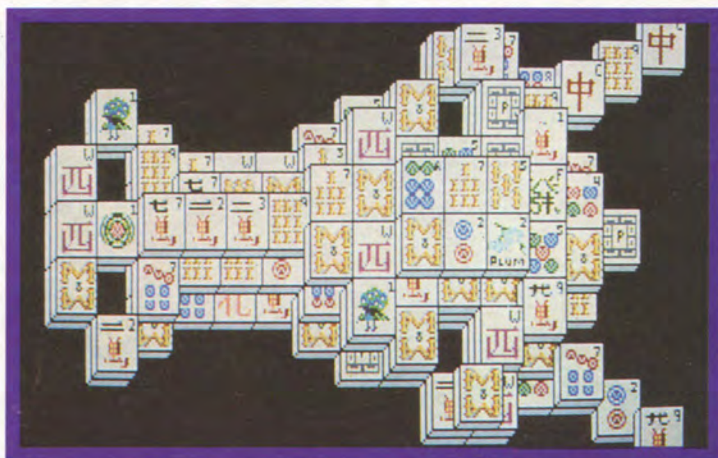
Τέλος εύχομαι σε όλους όσους θα δώσουν εξετάσεις καλή επιτυχία. Ραντεβού τον Ιούλιο, με το καινούργιο τεύχος του **COMPUTER USER**.

UMBERTO GRELLONI

PREVIEWS

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΙΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

SHANGAI II



Το SHANGHAI II αποτελείται από 9 διαφορετικά σέτ χαρτιών κολλημένα σε βάσεις, με πάρα πολύ όμορφες εικόνες ζωγραφισμένες επάνω τους. Τα επίπεδα είναι έτσι βαλμένα ώστε να υπάρχει διάταξη από το ευκολότερο στο δυσκολότερο, δημιουργώντας μια προοδευτικά αυξανόμενη δυσκολία, πράγμα που δεν υπάρχει στο κλασσικό SHANGHAI.

Τα χαρτιά πάλι αφαιρούνται σε ζευγάρια ωσότου αφαιρεθούν όλα ή δεν υπάρχουν επιπλέον κινήσεις για να κάνεις.

Με κάθε νέο παιχνίδι τα χαρτιά αλλάζουν, δημιουργώντας συνεχώς νέες προκλήσεις. Μπορείς να παίξεις σε τρείς τύπους : Toyrnament, challenge και solitaire. Υπάρχουν 12 διαφορετικά layouts από το κινέζικο ημερολόγιο στο στο SHANGHAI II, δημιουργώντας διάφορα σχήματα για παιχνίδι όπως λαγός, φίδι, κόκορας κ.α. Αφού έχουν αφαιρεθεί όλα τα χαρτιά, η εικόνα του ζώου αποκαλύπτεται και ζωντανεύει, (εκπληκτικό animation). Το SHANGHAI II κατά την γνώμη μου είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να περιμένετε.....

R-TYPE II

Η σατανική αυτοκρατορία του Bydo ξανάρχεται!

Εξαρτάται από σένα το αν θα ελευθερωθεί το σύμπαν για άλλη μια φορά, χρησιμοποιώντας το R9, πολεμιστή σου μαζί με πρόσθετα όπλα τα οποία πρέπει να καταστρέψεις στο δρόμο σου, μέσα από 5 Testing επίπεδα, για να ελευθερώσεις τους συντρόφους σου.

Τα 5 level είναι Rerinery, Underwater cavern, The city, Puzzle level και Bydo Home planet.

Τα ειδικά όπλα που βρίσκεις στο δρόμο σου για να προστατέψεις το πλοίο, και που προκαλούν μεγάλη ζημιά είναι πολλά (καμιά 25αριά).



HUNTER

Ένα μικρό γκρούπ από νησιά με μεγάλη στρατηγική σημασία, έχουν καταληφθεί από μια ανώτερη εχθρική δύναμη.

Είσαι ένας στρατιώτης πολύ καλά εκπαιδευμένος σε μυστικές αποστολές και σαμποτάζ. Ο σκοπός σου είναι να φέρεις σε πέρας με επιτυχία μια σειρά από δύσκολες αποστολές, να καθαρίσεις το δρόμο για το δικό σου στρατό ώστε να επιτεθεί στον εχθρό και να ελευθερώσει τα νησιά.



Οι αποστολές περιλαμβάνουν αρκετή προσωπική δουλειά πίσω από τη γραμμή του εχθρού και με μόνο εφόδιο σου, την εξυπνάδα σου που μπορείς να μεταφέρεις μέσα στο τσαντάκι σου και μια ποικιλία από μηχανές και αεροπορικά σκάφη για να σε βοηθούν.

Κάθε αποστολή αρχίζει με μια προφορική συνομιλία που θα σου δώσει όλες τις αναγκαίες πληροφορίες, για τις θέσεις του εχθρού, την τεχνική και τις κινήσεις.

Επίσης θα σου πούν το αντικείμενο της αποστολής σου καθώς και το χρόνο μέσα στον οποίο πρέπει να έχει τελειώσει που ο χρόνος αυτός αυτός μπορεί να είναι από λίγες ώρες ώς και μερικές μέρες ή νύχτες..

GUNSHIP 2000



Στο Gunship 2000, ο παίκτης μπορεί να διαλέξει τρείς τύπους ελικοπτέρων ανάμεσα στα επτά που έχει ο στρατός και χρησιμοποιεί μέχρι πέντε σε κάθε αποστολή.

Τα ελικόπτερα είναι οι προηγμένες τεχνολογικά μηχανές που ο Αμερικάνικος Στρατός θα παρουσιάζει σε όλη τη δεκαετία του 1990 και ακόμα και στον 21ο αιώνα.

Η δράση παίρνει χώρο στην Κεντρική Ευρώπη και το Περσικό κόλπο και ο παίκτης μπορεί να προσδιορίσει το τύπο αποστολής που θέλει να αναλάβει.



Οι επιλογές περιλαμβάνουν μάχες, μονές και πολλαπλές αποστολές ελικοπτέρων, ακόμα το παιχίδι περιλαμβάνει ένα χάρτη που δείχνει τους χώρους απογείωσης και προσγείωσης.

Ο εξομοιωτής ακόμα προσφέρει ένα "mission builder" το οποίο αφήνει τον παίκτη να σχεδιάσει και να σώσει αποστολές!!...

CONSPIRACE
THE DEADLOCK FILES





Ένα καινούργιο adventure θα κυκλοφορήσει μέσα σε λίγες μέρες και στην ελληνική αγορά.

Το ονομά του "CONSPIRACE" (Συνωμοσία). Κατασκευάστρια εταιρεία η γνωστή ACCOLADE.

Το παιχνίδι όπως υποστηρίζει η κατασκευάστρια εταιρία είναι το πρώτο fully- digitized adventure.

Περιέχει πάνω από 350 εικόνες digitized από της Νέα Υόρκη, υψηλής ανάλυσης και 256 χρωμάτων.

Οι τοποθεσίες που χρησιμοποιεί το παιχνίδι είναι πραγματικές, έτσι θα έχετε την δυνατότητα να προχωρήσετε στην Wall Street, Liberty Island, Grand Central Station, Time Square κ.α. Η μουσική του παιχνιδιού είναι καταπληκτική και εμπλουτισμένη με διάφορους πραγματικούς ήχους.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι βασισμένο σε ένα αστυνομικό θρίλλερ.

Εσείς θα πρέπει μέσα σε 24 ώρες να βρείτε τα εφτά Deadlock File και να αποδείξετε την αθωότητά σας.

Θα μπορέσετε άραγε να καθαρίσετε το ονομά σας και να σώσετε το έθνος;

F-117 A



Η MicroProse έκανε το αδύνατο: πήρε το γνωστό σε όλους F-19 Stealth Fighter, το οποίο είχε το πιό ρεαλιστικό τρόπο πτήσης, και το βελτίωσε!!! Στο F-117A, οι παίκτες θα πετάξουν σε εννιά κόσμους συμπεριλαμβανομένων τριών που μέχρι πρότινος ήταν άγνωστοι στους πιλότους της MicroProse, Columbia/



Panama, βόρεια Ιαπωνία και Ιράκ με πρόσθετες εκδόσεις άλλων κόσμων που ήδη υπάρχουν από το κλασσικό F19 Stealth Fighter και F15 Strike Eagle. Οι παίκτες ακόμα θα έχουν την δυνατότητα να βρεθούν σε μελλοντικούς κόσμους.
Μια εξελιγμένη γενιά συστήματος αποστολών θα προκαλέσει ακόμη και τους πιο "σκληραγωγημένους" πιλότους με νέες φανταστικές αποστολές...



THE SAVAGE EMPIRE

Ένα νέο adventure θα κυκλοφορήσει σε λίγες μέρες. Το ονομά του "THE SAVAGE EMPIRE", κατασκευάστρια εταιρία η γνωστή σε όλους μας, Origin από την σειρά των "ULTIMA". Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών (MCGA, VGA, EGA, CGA, HERCULES) και έτσι κανένας φίλος δεν θα αντιμετωπίσει πρόβλημα.
Το παιχνίδι θα μας ταξιδεύσει στο μαγικό κόσμο της τροπικής ζούγκλας. Εκεί θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε άγριους, προϊστορικά τέρατα και πολλούς ακόμα εχθρούς που παραμονεύουν σε κάθε σημείο της ζούγκλας, περιμένοντας μια λάθος κίνηση. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καταπληκτικά και είναι σίγουρο ότι θα σας εντυπωσιάσουν. Το παιχνίδι ακολουθεί πιστά τα βήματα του προκάτοχου του (ULTIMA VI) και είναι σίγουρο πως θα έχει και αυτό μεγάλη επιτυχία.

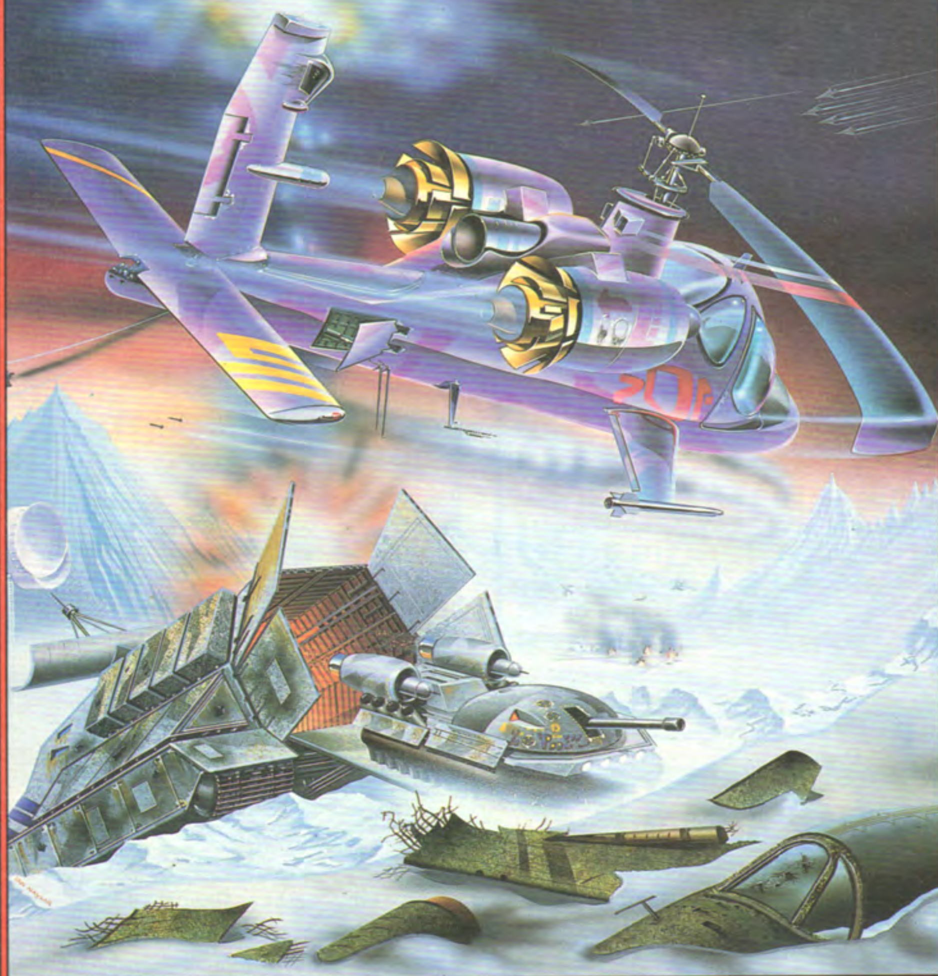


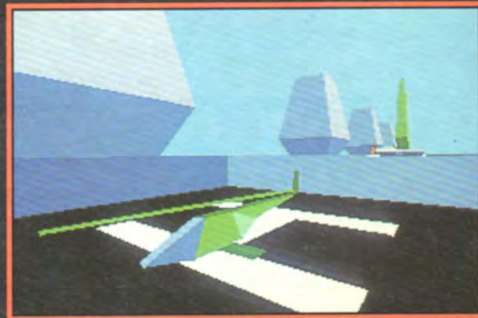
LES MANLEY IN: SEARCH FOR THE KING





Ένα ακόμα καινούργιο adventure θα κυκλοφορήσει η γνωστή σε όλους Accolade.
Το όνομα αυτού Les Manley in: SEARCH FOR THE KING.
Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των Animated Graphic Adventures και έχει αρκετές ομοιότητες με τα παιχνίδια της Sierra. Το παιχνίδι συνεργάζεται με όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών εκτός από την Hercules.
Τα χρώματα, τα γραφικά και όλο το γενικότερο στύλ είναι σίγουρο ότι θα αρέσει. Το σενάριο του παιχνιδιού απλό και καλό (με μια ματιά που ρίξαμε), "Βρίσκει τα ρούχα του στο K-Mart. Βρίσκει τα ραντεβού του στο Radio Shack.
Και τώρα είναι έξω για να πλουτίσει γρήγορα βρίσκοντας τον μεγαλύτερο κωμικό όλων των εποχών..
Ακολούθησε τον ευγενικό Les Manley καθώς διασχίζει την Αμερική ψάχνοντας για πολλά λεφτά, για όμορφα κορίτσια και.. Τον Βασιλιά".











ARMOUR-GEDDON

Μια φιλόδοξη οντότητα θέλει να κυβερνήσει την γη. Γι' αυτό λοιπόν φτιάχνουν μια δεσμίδα ενέργειας την οποία θέλουν να εκτινάξουν στη γη. Ετσι όμως, όλα τα απροστάτευτα είδη ζωής θα αφανιστούν.

Εσύ, διαλέγεις και ελέγχεις 6 υψηλής τεχνολογίας οχήματα, με τα οποία αρχίζεις έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο, ψάχνοντας να καταστρέψεις το δίκτυο τροφοδοσίας του εχθρού, όπως επίσης και την γεννήτρια της δεσμίδας ενέργειας.

Εσύ πρέπει να μαζέψεις ενέργεια από διάφορες άλλες πηγές για να δημιουργήσεις τα δικά σου συστήματα αντιμετώπισης του εχθρού.





WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS 1&2

Ακόμα δεν προλάβαμε να συνέλθουμε από το πρώτο σόκ, και αμέσως ήρθε και το δεύτερο.. Το πρώτο σόκ προήλθε, με το που πρωτοείδαμε το εξαιρετικό WING COMMANDER. Το παιχνίδι όπως θα διαβάσατε στο προηγούμενο τεύχος είναι φανταστικό. Ακόμα δεν προλάβαμε να τελειώσουμε τις πρώτες αποστολές, κυκλοφόρησαν και δύο ακόμα! Δεύτερο σόκ. Ναι καλά διαβάσατε!. Σε λίγες μέρες θα κυκλοφορήσουν οι δύο νέες δισκέτες αποστολών. Η πρώτη ονομάζεται THE SECRET MISSIONS. Και έχει το



εξής σενάριο. Ενα ανθρώπινο στράτευμα έχει εξαλειφθεί από το μυστικό όπλο των Kilrathi's. Τώρα πρέπει να παίξεις ένα θανατηφόρο παιχνίδι συνεχούς αναζήτησης. Συναντάς 4 νέα καράβια, στα οποία συμπεριλαμβάνεται το τεράστιο θωρηκτό των Kilrathi's. Η δεύτερη ονομάζεται THE SECRET MISSIONS 2 CRUSADE. Οι Kilrathi's προωθούν έναν Ιερό Πόλεμο, αλλά ένας από τους πιλότους της θέλει να αποστατήσει. Σύλλαβε τον και πέταξε με ενα πολεμιστή Kilrathi πίσω από την εχθρική γραμμή στο...The Secret Missions 2.. Το περιμένουμε με μεγάλη χαρά...

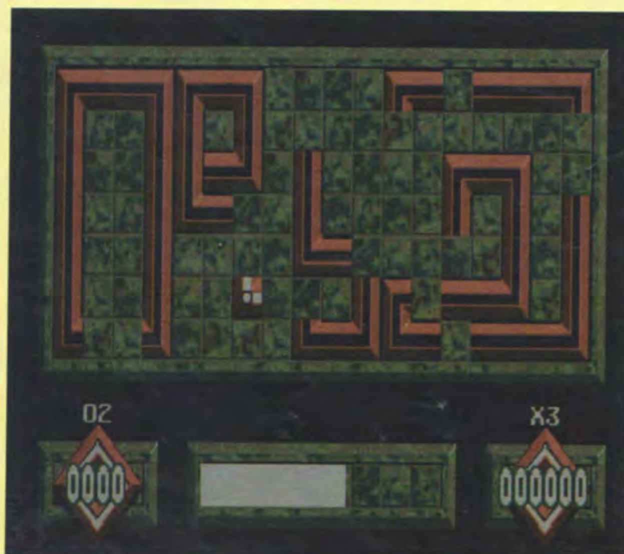
EXTERMINATOR



Ηταν μια καλοκαιρινή μέρα σ'ένα ήσυχο δρόμο ενός προαστίου του Chicago. Ξαφνικά η ηρεμία διακόπτεται από μια φοβερή κραυγή : "Βοήθεια", "Βοήθεια". Τα σπίτια ενοχλόντουσαν από έντομα και τρελλά μεταλλικά πράγματα-ακόμη και τα παιχνίδια έχουν ζωντανέψει- ήταν μια δουλειά για τον εξολοθρευτή.

Το EXTERMINATOR πρωτοεμφανίστηκε σε Coin-Op (σίγουρα πολύ από εσάς θα το έχουν δεί σε λέσχες) τώρα έγινε και η επιτυχής μεταφορά του σε computer games. Τα γραφικά του παιχνιδιού καταπληκτικά, ο ήχος αρκετά καλός και η συνολική εντύπωση που δίνει καλή. Αν θα θέλατε να αποκτήσετε το EXTERMINATOR σπίτι σας δεν έχετε παρά να περιμένετε..

LOOPZ



Δεν μπορούσε να είναι πιο εύκολο. Παίρνεις κομμάτια διαφορετικού μεγέθους και σχήματος. Βάζοντας τα κάτω ένα ένα στην οθόνη- σύντομα θα έχεις τη πρώτη θηλειά.

Τώρα δεν είναι τόσο εύκολο. Αυτή τη φορά δεν πήρες τα κομμάτια που ήθελες.

Μην στεναχωριέσαι άρχισε απλώς μια καινούργια θηλειά. Ξαφνικά στην οθόνη υπάρχει μεγάλος συνωστισμός.

Τώρα προσπαθείς απεγνωσμένα να βρείς μέρος να ρίξεις τα κομμάτια (Ποιός νοιάζεται για το που θα πάνε, δεν μπορείς να αφήσεις το χρόνο να περνάει γιατί θα χάσεις μια ζωή).

Τώρα γίνεται πραγματικά σκέτο βάσανο. Αλήθεια πίστευες ότι το παιχνίδι ήταν εύκολο;

Και σκέψου ότι αυτό είναι μόνο το πρώτο επίπεδο του Game A.

Ενα καινούργιο παιχνίδι λογικής που δεν φαίνεται και τόσο εύκολο...

POWER ON NEWS

ΤΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ ΤΗΣ AMSTRAD



Με τιμή λιανικής πωλήσεως στην Μεγ. Βρεταννία 1999 λίρες (630.000 δρχ), συν ΦΠΑ, το σημειωματάριο Amstrad είναι ένας μικρών διαστάσεων υπολογιστής 386SX (280 χιλιοστά (φάρδος) Χ 216 χιλιοστά (βάθος) Χ 52 χιλιοστά (ύψος), ελαφρύς (κάτω απο 3,2 κιλά), με υψηλές επιδόσεις. Ο ANB-386SX συνδιάζει υψηλής ευκρίνειας τελευταίας τεχνολογίας αυτοφωτιζόμενη (Blacklit) οθόνη VGA υγρών κρυστάλλων και ενα εργονομικά σχεδιασμένο πλήρες πληκτρολόγιο 82-πλήκτρων, με αριθμητικό τμήμα. Ο Amstrad ANB- 386SX λειτουργεί στα 20Mhz, με 1 Mbyte κύρια μνήμη επεκτάσιμη στα 2 ή 5 MB μέσω καρτών μνήμης 1 και 4MB. Αλλο χαρακτηριστικό είναι η μεγάλη χωρητικότητα και ο γρήγορος χρόνος προσπέλασης του Σκληρού δίσκου (40MB), σημαντικό στοιχείο για χρήστεςπου θέλουν να μεταφέρουν δεδομένα. Ομως το κύριο πλεονέκτημα του ANB-386SX είναι η χαρακτηριστικά υψηλής ανάλυσης οθόνη υγρού, κρυστάλλου με διαστάσεις 180Χ133 χιλιοστά, αισθητά μεγαλύτερη από αυτήν που προσφέρουν οι ανταγωνιστές. Επί πλέον, το μέγεθος της οθόνης σημαίνει ότι τα γραφικά εμφανίζονται σε αναλογία 1:1. Και το κυριότερο, η οθόνη αυτή σε συνδιασμό με την κάρτα VGA, προσφέρει υψηλή ανάλυση 640Χ480 pixels και επιτρέπει έγχρωμα γραφικά να παρουσιάζονται σε 6 αποχρώσεις του γκρί, δηλαδή 2 ή συνηθέστερα 4 φορές περισσότερες απ'ότι στα προϊόντα ανταγωνιστών. Η παροχή ρεύματος γίνεται από εσωτερική μπαταρία μεγάλης χωρητικότητας, Νικελίου-Καδμίου που λειτουργεί γαι τρείς ώρες stand-alone. Η παροχή ρεύματος μπορεί να γίνει επίσης μέσω του μετασχηματιστού / φορτωτού ρεύματος (100/240Volt 40-60Hz) ο οποίος είναι κατάλληλος για χρήση οπουδήποτε στον κόσμο. Επίσης, οι μπαταρίες φορτίζονται πλήρως ακόμα και όταν ο υπολογιστής λειτουργεί με ρεύμα. Σημειώνουμε επίσης τον connector για εξωτερικό πληκτρολόγιο τύπου PS/2, για Ποντίκι τύπου PS/2, και για οθόνη VGA. Ετσι, το σημειωματάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως η καρδιά μίας μονάδος Desk Top υψηλής απόδοσης..

COREL DRAW



Το Corel Draw είναι ένα πρόγραμμα που σίγουρα θα σας προσφέρει πολλές ευκολίες.

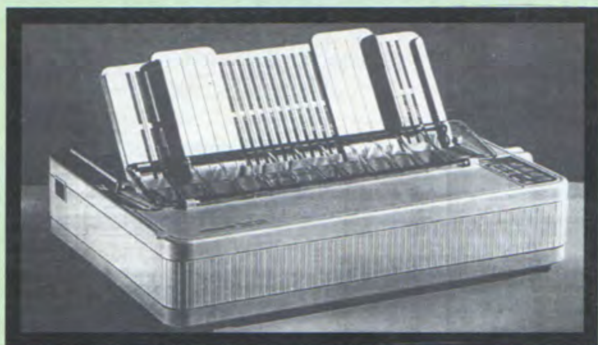
Με την βοήθεια αυτού του προγράμματος μπορείτε τώρα και εσείς να φτιάχνετε τα δικά σας έντυπα.

Το πρόγραμμα περιέχει πάνω από 150 outline fonts, πάνω από 4000 σύμβολα και εικόνες. Ετσι τώρα και εσείς θα μπορείτε να δίνετε μια νέα μορφή στα ώς τώρα μονότονα έντυπα.

Το πρόγραμμα τρέχει κάτω από τα Windows 3.0. και διατίθεται σε δισκέττες και σε CD-ROM..



ΤΑΧΥΤΗΤΑ & DM 109



Ενας νέο εκτυπωτής κυκλοφόρησε αυτές τις μέρες από την γνωστή σε όλους μας "OLIVETTI". Ο νέος αυτός 9πινός εκτυπωτής έχει το όνομα DM 109. Τα χαρακτηριστικά του είναι τα εξής: 200 cps σε HSJ mode, 150 cps σε DRAFT mode, 30 cps σε NLQ. Ο εκτυπωτής προσομοιώνεται με IBM 4201/002 (ProPrinter), Epson FX 850, Oliprinter standard code.

Οι χαρακτήρες που χρησιμοποιεί είναι : Condensed, Boldface, Superscript, Subscript, Underlined, Overlined, Emphasized, Double Strike, Double Height, Double Width. Και Fonts, Roman (σε NLQ) και San Serif (σε NLQ). Το μέγεθος του ύψος 99mm, πάχος 384mm, βάθος 299mm και βάρος 4.5 κιλά. Για περισσότερες πληροφορίες : OLIVETTI Χ.ΣΟΛΟΜΩΝΙΔΗΣ, Φιλελλήνων 30-32 Αθήνα Τηλ. 3248238-9 324829..

FRESCOΣΕΙΡΑ... FRESCOΑΝΑΛΥΣΗ...



Μια καινούργια σειρά μόνιτορ παρουσίασε η εταιρία ETAP. Οι σειρά αποτελείται από τρία VGA μόνιτορ υψηλής ανάλυσης. Το πρώτο ονομάζεται Fresco1 είναι 16" και χρησιμοποιεί τεχνολογία Trinitron. Η βασική ανάλυση που προσφέρει το μόνιτορ είναι 1024X768 pixels και 8-bit color. Το δεύτερο ονομάζεται Fresco2 είναι 19" και χρησιμοποιεί τεχνολογία Trinitron.

Η βασική ανάλυση που προσφέρει το μόνιτορ είναι 1280X960 pixels και 8-bit color ή 1024X768 με 24-bit color.

Το μεγαλύτερο μόνιτορ της οικογένειας ονομάζεται Fresco Quattro είναι 19" και χρησιμοποιεί τεχνολογία Trinitron.

Η βασική ανάλυση που προσφέρει το μόνιτορ είναι 1024X768 pixels και 8-bit color, 1600X1200 pixels με 24-bit color.

Βαθμός σάρωσης και στα τρία 75Hz. Τι άλλο θα δούν τα μάτια μας..

PCS 386 SX ΑΠΟ ΤΗΝ OLIVETTI

Το PCS 386SX είναι ένα Personal computer βασισμένο στον επεξεργαστή 80386 SX και σχεδιασμένο για όλες τις σύγχρονες εφαρμογές. Χειρίζεται το διαθέσιμο προηγμένο software και έχει τη δυνατότητα να διαχειριστεί οποιοδήποτε μελλοντικό εξειδικευμένο λειτουργικό σύστημα ή εφαρμογή για 386. Τα βασικά χαρακτηριστικά του PCS 386SX είναι : Μικροεπεξεργαστής 80386 SX στα 16 MHz, μαθηματικός συνεπεξεργαστής 803878SX, βασική κεντρική μνήμη 1MB RAM επεκτάσιμη εύκολα σε 8 MB στο Motherboard, υποστήριξη LIM/EMS Ver 4.0, χρόνος προσπέλασης της RAM 100ns, γρήγοροι σκληροί δίσκοι με χρόνους προσπέλασης 27ms για τα 20 MB, 25ms για τα 40MB και 19ms για τα 100MB, υψηλή ανάλυση γραφικών (Ενσωματωμένος video controller VGA), Μονάδες δισκέτας 3.5", σκληροί δίσκοι 20/40/100 MB, 3 διαθέσιμα slot επέκτασης, Εξωτερική μονάδα δισκέτας 5.25" (1.2 MB), Συμπαγή σχεδίαση, Επίπεδη μονόχρωμη οθόνη 14" ή αντιθαμβωτική έγχρωμη οθόνη 14", ανθεκτική μεταλλική θήκη, επαγγελματικό πληκτρολόγιο. Οπως θα καταλάβατε το PCS 386SX εί-



ναι ένα μηχάνημα με πάρα πολλές δυνατότητες. Αν και εσείς ενδιαφέρεστε για ένα 386SX δεν έχετε παρά να ζητήσετε περισσότερες πληροφορίες στην : OLIVETTI Χ.ΣΟΛΟΜΩΝΙΔΗΣ, Φιλελλήνων 30-32 Αθήνα Τηλ. 3248238-9 FAX :3248219..

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΟΛΟ ΧΡΩΜΑ

Το καλοκαίρι μπήκε για τα καλά. Τα πολλά χρώματα έχουν κάνει την εμφανισή τους παντού. Γιατί λοιπόν δεν αλλάζουμε λίγο και την μονότονη εμφάνιση του υπολογιστή μας, προσθέτοντας λίγο χρώμα επάνω του. Και πως θα γίνει αυτό; Πολύ εύκολο. Αλλάζοντας πληκτρολόγιο.

Το πληκτρολόγιο που βλέπετε στην φωτογραφία μας (ζωή να έχει είναι πλούσιο σε χρωματισμούς) είναι το νέο "SKB- 128".



Το νέο πληκτρολόγιο όπως υποστηρίζει η εταιρία κατασκευής είναι κατάλληλο, για περιβάλλοντα με φτωχό φωτισμό και αρκετή βρώμα, μιας και τα χρώματα που χρησιμοποιεί είναι υψηλής- φωτεινότητας και αντίθεσης.

Ετσι προσφέρει μικρότερο ποσοστό λάθους πληκτρολόγισης.

Το πληκτρολόγιο δεν επηρεάζεται από την σκόνη και το νερό και η γενική του κατασκευή είναι αρκετά γερή. Το πληκτρολόγιο είναι κατάλληλο για αρκετά σκληρά περιβάλλοντα εργασίας.

Η τιμή του αρκετά τσουχτερή (395 λίρες!!!)..

ΣΥΣΚΕΥΗ ΤΟΙΧΟΥ ΚΑΤΑΣΤΟΛΗΣ ΜΕΓΑΛΩΝ ΚΥΜΑΤΩΝ



Μια μονή έξοδος, που εφαρμόζει στόν τοίχο και καταστέλλει τα μεγάλα κύματα, η Electra Guard EG3C εφαρμόζει κατευθείαν σε μια κοινή μπρίζα. Το EG3C απαντά σε 1 ns σε ένα ηλεκτρικό κύμα που ξεπερνάει την επιτρεπόμενη τάση είτε το ρεύμα είναι συνεχές είτε εναλασσόμενο.

Είναι ρυθμισμένο να λειτουργεί στα 120V AC και 15amps και με την μεγάλη του ευαισθησία είναι ικανό να μεταβάλλει τη τάση στο επίπεδο των 345V και να σας προστατεύσει από τα μεγάλα κύματα που φτάνουν ως και τα 6000V.

LAP MOUSES

Τρία νέα ποντίκια κυκλοφόρησαν από τρείς μεγάλες εταιρίες. Το πρώτο όπως βλέπετε και στην φωτογραφία κατασκευάστηκε από την γνωστή εταιρία MicroSoft (BallPoint), το δεύτερο από την Logitech (TrackMan Portable) και το τρίτο από την Appoint (Thumbelina).

Η μορφή και των τριών ποντικιών δεν είναι συνηθισμένη. Τα πλήκτρα τώρα πλέον βρίσκονται όχι επάνω αλλά στο πλάι. Και η μπάλα πάνω αντί κάτω !!.

Η τιμή τους δεν είναι αρκετά υψηλή, αλλά σε σύγκριση με τα συμβατά ποντίκια η διαφορά γίνεται έντονη.

Λέτε αυτά τα ποντίκια να είναι οι μελλοντικοί απόγονοι των σημερινών;

Ποιός ξέρει ο καιρός θα δείξει...



ΝΕΟΣ 286 ΑΠΟ ΤΗΝ IBM

Αν αναβάλλετε την αγορά προσωπικού υπολογιστή, μόνο και μόνο επειδή δεν έχετε το χρόνο να μάθετε τη λειτουργία του, τότε το IBM PS/1 είναι αυτό που περιμένατε. Μέσα σε 5 μόλις λεπτά θα διαπιστώσετε πόσο απλή είναι η χρήση του. Μόλις βάλετε το PS/1 σε λειτουργία, στην οθόνη σας θα εμφανιστούν αναλυτικές οδηγίες για το τι ακριβώς πρέπει να κάνετε.

Ολα είναι γραμμένα απλά και δε χρειάζεται να γνωρίζετε καμμιά γλώσσα υπολογιστή ή ειδική ορολογία. Επιλέξτε μόνο το ζητούμενό σας από τα 4 τμήματα της οθόνης. Τα 4 τμήματα είναι: Το τμήμα πληροφοριών, εδώ θα βρείτε ένα πλήρες εκπαιδευτικό πρόγραμμα, γραμμένο με πολύ απλούς ελληνικούς όρους. Το Τμήμα Microsoft Works, ενσωματωμένο στο PS/1 είναι το Microsoft Works. Το τμήμα του Λογισμικού σας, εδώ μπορείτε να αποθηκεύσετε οποιαδήποτε προγράμματα χρησιμοποιείτε, ανεξάρτητα απο το Microsoft Works. Και το Τμήμα του IBM Dos, χωρίς να χρειάζεται να καταλαβαίνετε τη λειτουργία του, το IBM Dos θα σας διευκολύνει να χρησιμοποιείτε εκατοντάδες προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά είναι: 80286 στα 16MHz, 512KB μνήμη ή 1MB στο μοντέλο με το σκληρό δίσκο, VGA κάρτα, drive 3.5" (1.44), πληκτρολόγιο 102 πλήκτρων. Η τιμή του γύρω στις 280.000 δρχ. Περισσότερες πληροφορίες : BYTE COMPUTER APPLICATIONS, ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 8, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, Τηλ. 9232335 9237057 9234918 FAX: 3253308.



ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΑ & PC

Το νέο προϊόν που βλέπετε στην φωτογραφία, έχει το όνομα "StarScape". Μπορεί να συνδεθεί με οποιοδήποτε Pc και είναι κατάλληλο για την αστρονομία και ιατρική.

Το σύστημα αποτελείται από την κάμερα, την κάρτα και το software. Είναι κατάλληλο για επίδοξους αστρονόμους. Το σύστημα χάρις στον θερμόηλεκτρικό φακό που διαθέτει μπορεί να επεξεργάζεται εικόνες με ανάλυση 590X490 pixel και 1024 X1024 pixel. Φίλοι μου αν διαθέτετε 9500$ τότε μπορείτε και εσείς να αποκτήσετε το "StarScape"...



ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORDPERFECT 5.1

Το ελληνικό WordPerfect 5.1. κυκλοφορεί! Τα πλούσια χαρακτηριστικά του WordPerfect, που το ανέδειξαν σαν το πιο ισχυρό και δημοφιλή επεξεργαστή κειμένου στην ιστορία, είναι τώρα διαθέσιμο και στα ελληνικά. Μερικές από τις εκπληκτικές δυνατότητες του προγράμματος :

Πίνακες, Μίξη, Εξισώσεις, Σετ των 1700 χαρακτήρων, Στηλοθέτες, βοήθεια στην εργασία που βρίσκεστε, Pull down Μενού και Υποστήριξη Ποντικιού, Ετικέτες, Συλλαβισμός/Ορθογράφος. Σε κάτι που θα πρέπει σίγουρα να σταθούμε είναι ο Συλλαβισμός/όρθογράφος. Το ελληνικό WordPerfect 5.1 διαθέτει ελληνικό συλλαβισμό, που καλύπτει όλες τις ιδιομορφίες της ελληνικής γλώσσας.

Ο ελληνικός Ορθογράφος (speller), που αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός τριμήνου από την έκδοση του ελληνικού WordPerfect θα περιλαμβάνει 80.000 περίπου ρίζες λέξεων.

Η τιμή του ελληνικού WordPerfect 5.1 είναι 110000+ΦΠΑ ενώ αν κάνετε Upgrade 25000 +ΦΠΑ.

Για περισσότερες πληροφορίες M-DATA Λ.ΣΥΓΓΡΟΥ 314, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, Τηλ 9590631 & 9589025 FAX: 9515356.

ΝΕΟΣ 386 SX ΑΠΟ ΤΗΝ OLIVETTI

Το πρώτο 386SX κυκλοφόρησε το Ιούνιο του 1988, και η τιμή του ήταν αρκετά υψηλή σε σχέση με έναν 286. Από τότε ώς σήμερα τα πράγματα έχουν αλλάξει.

Μια νέα σειρά 386SX θα κυκλοφορήσει στην χώρα σε μερικούς μήνες, από την γνωστή εταιρεία OLIVETTI.

Οι σειρά περιλαμβάνει δύο μηχανήματα 386 το M300-05 και το M300-10.

Η διαφορά μεταξύ -05 και -10 είναι στην ταχύτητα (-10 25% πιο γρήγορος), στον σκληρό δίσκο (πολύ μεγαλύτερο) και στην μνήμη.

Το M300-05 είναι ένα χαμηλού κόστους μηχάνημα όπως υποστηρίζει η εταιρεία (μιας και η τιμή δεν έχει οριστεί ακόμα).

Ο εξωτερικός σχεδιασμός του μηχανήματος είναι αρκετός καλός (βλέπετε την φωτογραφία).

Το μόνο αρνητικό που έχει το μηχάνημα είναι ότι δεν διαθέτει κουμπί Reset, και κλειδαριά ασφαλείας (την κλειδαριά ασφαλείας δεν την θεωρώ κατά την γνώμη μου και τόσο απαραίτητη).

Το κουτί του M300-05 είναι τόσο απλά φτιαγμένο που ανοίγει εύκολα αν ξεβιδώσουμε μόνο 2 βίδες!!

Το M300-05 μας έρχεται με ένα drive 3.5" στα 1.44 και με έναν 40MB ή 100MB σκληρό δίσκο και ένα αρκετά κομψό mouse.

Το μηχάνημα ακόμα περιλαμβάνει προαιρετικά ένα drive 5.25 στα 1.22MB.

Η οθόνη του είναι μια κλασσική VGA οθόνη (όλη η σειρά περιλαμβάνει μόνο VGA μόνιτορ) με ανάλυση 640 X 480.

Την VGA κάρτα δεν θα την συναντήσουμε σε κάποιο slot αλλά πάνω στην motherboard.

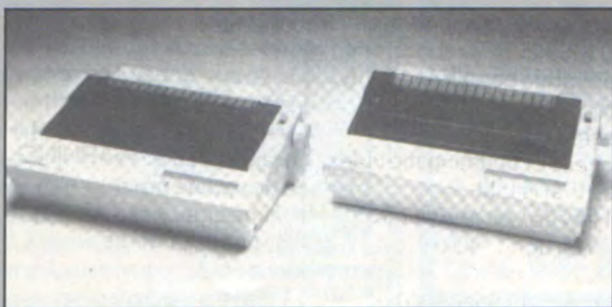
Ο μικροεπεξεργαστής του M300-05 δεν είναι άλλος από τον 386SX στα 16Mz της Intel. Το σύστημα έρχεται με 1MB μνήμη επεκτάσιμο στα 5MB.



Φίλοι μου αν σκέπτεστε πώς ήρθε η ώρα για την αγορά ενώς 386SX δεν έχετε παρά περιμένετε ώσπου να ανακοινωθεί η επίσημη τιμή του M300-05...

Ισως σας συμφέρει...

Η BROTHER ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ



Δύο νέοι εκτυπωτές θα κυκλοφορήσουν σε λίγες μέρες από την brother, ο 1324 και 1309. Ο πρώτος είναι 24pin με ταχύτητα 216cps!, σε draft mode και 72cps σε letter Quality.

Ο δεύτερος είναι 9pin με ταχύτητα 216cps!, σε draft mode και 45cps σε letter Quality. Οι buffers τους φτάνουν στα 32K...

ACCESSORIES ΓΙΑ ΤΟΝ PORTFOLIO

Ενα νέο acessorie κυκλοφόρησε για τον Portfolio. Το portfolio πλέον μπορεί να έχει μνήμη από 128K μέχρι και πάνω από 640K.

Ακόμα δίνει την δυνατότητα στον Atari Portfolio να συνδεθεί με PC χρησιμοποιώντας το floppy drive και την RAM του PC..



SUPER VGA MONITOR

Ενα νέο μόνιτορ θα κάνει την εμφανισή του στην ελληνική αγορά σε μερικούς μήνες. Το νέο αυτό μόνιτορ κατασκευάστηκε από την PHILIPS. Και αυτό τουλάχιστον μας λέει πολλά, μιάς και η εταιρία έχει κάποια παράδοση στα μηχανήματα εικόνας. Το όνομα του μόνιτορ "6CM3209" και από ότι πήρε το αυτί μας η τιμή του θα είναι αρκετά προσιτή.



Το μόνιτορ είναι συμβατό με τις κάρτες VGA, EGA, CGA, HERCULES και MDA.

Η βασική ανάλυση που υποστηρίζει είναι 800X600 στα 60 Hz δηλαδή 60 σαρώσεις το δευτερόλεπτο (δεν υπάρχει καθόλου τρεμούλιασμα).

Φίλοι μου αν σας ενδιαφέρει η αγορά ενός υψηλής ανάλυσης μόνιτορ δεν έχετε παρά να περιμένετε...



17 ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟ ΛΕΠΤΟ

Ενα νέο προϊόν της γνωστής εταιρείας Hawlett-Packard, εμφανίστηκε στην διεθνή αγορά. Ο νέος Laser Printer "Laser Jet IIISi" που έχει την δυνατότητα να τυπώνει 17 σελίδες το λεπτό!!.

Ο νέος αυτός Laser Printer, πρός το παρόν κυκλοφορεί μόνο στο εξωτερικό.

Η τιμή αρκετά υψηλή, μιας και το νέο αυτό προϊόν στοιχίζει ούτε λίγο ούτε πολύ 5495$..

DELTA COMPUTERS & SIERRA ON LINE

Η DELTA COMPUTERS (τηλ. 5811532, 5821347) βρίσκεται στην ευχάριστη θέση να ανακοινώσει ότι ανέλαβε την επίσημη διάθεση των προιόντων της Sierra On Line στην Ελληνική αγορά.Η Sierra, πρωτοπόρος και κορυφαία εταιρία στον χώρο των 3D Animated Adventures, δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις.

Η έδρα της βρίσκεται στις ΗΠΑ, Καλιφόρνια ενώ η Ευρωπαική της βάση στην Αγγλία.

Στην γκάμα προιόντων της προστέθηκε πριν λίγο καιρό και η γνωστή Dynamix (A10 TANK KILLER, Rise Of The Dragon κλπ).

Η πολύ μεγάλη λίστα των παιχνιδίων της Sierra περιλαμβάνει σειρές όπως King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry, Quest For Glory, Police Quest και άλλες, και καλύπτει τα format IBM PC και Compatibles, Atari ST και Macintosh. Η υψηλή ποιότητα των προιόντων της εταιρίας είναι γνωστή σε όλους καθώς και το επίπεδο της υποστήριξης που παρέχει στους πελάτες της (Hint Books, Data Banks κλπ).

Η Delta με την διάθεση των προγραμμάτων της Sierra On Line φέρνει τους οπαδούς της κοντά σε αυτήν την ποιότητα. Δεν αρκείται όμως μόνο σε αυτό αλλά θέλει να παρέχει και την υποστήριξη που αρμόζει σε προιόντα τέτοιου επιπέδου.

Γι' αυτό οργάνωσε τηλεφωνική υποστήριξη (hot line support) για τους απελπισμένους adventurers και οποιονδήποτε άλλο την χρειαστεί.

Το νούμερο είναι 5822720, Τρίτη - Πέμπτη 11.00-1.00 μμ. μόνον. Συζητείται ακόμη η δημιουργία μιας Data Bank, γι'αυτό το θέμα περισσότερες λεπτομέρειες σε λίγο καιρό.

ATARI ST

ΤΟΥ ΑΝΤΩΝΗ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

**Tos 1,tos 2, tos 3 και τέσσερα παιδιά...
Πολύς λόγος γίνεται με την εμφάνιση του ATARI TT για την συμβατότητα ή μη των προγραμμάτων στα διάφορα μοντέλα ST.
Σημαντικό ρόλο σ' αυτό παίζουν οι διάφορες εκδόσεις του TOS ("Tramiel Operating System" ή " The Operating System" κατά άλλους).
Συνολικά κυκλοφορούν 5 (καλά νάμαστε) εκδόσεις:**

0.9	όταν ακόμα το TOS φορτώνονταν απ τη δισκέτα
1.0	η πλέον διαδεδομένη έκδοση που κουβαλάνε τα προ blitter μηχανήματα
1.2	μία βιαστική έκδοση για τα blitte-ικά μηχανήματα
1.4	η κανονική έκδοση των παραπάνω.
1.6	η περιεχόμενη στα STE
1.61	διορθωμένη για τα προηγούμενα
2.0	ATARI TT και πάσης Ελλάδος
3.0	δοκιμαστική για τα TT.

Θα ήθελε καμμιά 10 σελίδες για να περιγράψουμε τις διαφορές ανάμεσα τους, μερικές επισημάνσεις μόνο και αν θέλετε περισσότερα γράψτε.
Για τα κοινά ST (STF,STFM,MEGA 1,2,4) ιδανικότερη έκδοση είναι η 1.4, ακόμα και χωρίς blitter. Είναι γρηγορότερη στα I/O ειδικά άν έχετε δίσκο κατά 50% τουλάχιστον. Εχει διορθωμένα κατά 95% τα λίγα λάθη των προηγουμένων και έχει πιο πολλά καλούδια στο desktop π.χ. καλύτερο file selector. Αν λοιπόν είστε αυτής της κατηγορίας αξίζει τον κόπο να πάτε ή στην αντιπροσωπία ή σε κάποιο μαγαζί για ATARI να τήν αλλάξετε.
Για τους STE η 1.61 διορθώνει δύο λαθάκια: μία μη ορθή συνεργασία με τούς σκληρούς δίσκους καί το πρόβλημα του BOOT στην μεσαία ανάλυση. Η εδώ αντιπροσωπεία το πρώτο το διορθώνει και διαφορετικά, πιέστε ομως για το 1.61. Αξίζει τον κόπο.
Πέρα απ'το λειτουργικό στα λεγόμενα σοβαρά προγράμματα δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Μόνο στα παιχνίδια εκεί δηλαδή που οι προγραμματιστές ξεζουμίζουν τον υπολογιστή παραβιάζοντας ότι κανόνες υπάρχουν έχουν δημιουργηθεί παράπονα. Ολες όμως οι εταιρείες σου δίνουν έκδοση για τον δικό σου αν τους το ζητήσεις. Αρκεί βέβαια να έχεις το πρωτότυπο.
Αν λοιπόν θέλετε τον ATARI σας κύρια για σοβαρή δουλειά 1.4 αλλιώς όσο ποιό παλιό τόσο πιό καλό.

ΖΩΝΤΑΣ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

Οταν τον Φεβρουάριο του 83 δίνοντας 32000 απόκτησα το πρώτο μου υπολογιστή, τον θρυλικό ZX SPECTRUM, νόμιζα ότι είχα μπροστά μου ένα μαγικό κουτί πού αν το ακουμπήσεις ποιός ξέρει τι θα συμβεί. Οταν μετά από μερικούς μήνες κατάφερα να τον προγραμματίζω χωρίς να μου κολλάει, έμενα με ανοιχτό το στόμα κάθε φορά που έβλεπα να εκτελεί τα προγράμματα μου. Το ίδιο ένοιωσα 8 χρόνια μετά όταν στάθηκα μπροστά στον ATARI TT. Εμπειρος πιά, αλλά με την ίδια συγκίνηση και τρέμουλο, έπαιξα μαζί του για λίγες μέρες νοιώθοντας για μια ακόμα φορά την μαγεία του παιδιού μπρός στον θαυματοποιό.
Πριν όμως σας γράψω τις εντυπώσεις μου και σαν νέος στην στήλη θάθελα να σας αποκαλυφθώ.
Είμαι προγραμματιστής - απ' αυτούς δηλαδή τους κολλημένους που έχουν τον υπολογιστή σαν διασκέδαση και μέσο ζωής. Εχω ένα MEGA 4 και ένα AT, τον δεύτερο για να μεταφέρω - όσα γίνεται - προγράμματα που κατασκευάζω από τον ATARI σε συμβατούς. Θάθελα μέσα από την στήλη αυτή να συζητάμε την σοβαρή πλευρά του ATARI δηλαδή προβλήματα προγραμματισμού και hardware και να μην μπούμε στις διαμάχες για το καλύτερο μηχάνημα κλπ. Για να γίνει όμως η στήλη δικιά σας θα πρέπει να ξέρω τι σας ενδιαφέρει περισσότερο και ποιά είναι η γλωσσα προγραμματισμού που προτιμάτε.
ATARI TT λοιπόν και πρώτα απ'όλα ορισμένα από τα τεχνικά στοιχεία: Επεξεργαστής 68030 στούς 32 Mhz, με μαθηματικό συνεπεξεργαστή τον 68882. Υπάρχουν 3 (!) ειδών μνήμης από 2 έως 16 Mb εσωτερικά. 2 - 4 Mb από ST Ram, μνήμη που μοιράζεται η CPU καί οι άλλες μονάδες (video, digital sound, DMA ,...). Μέχρι 16 Mb από TT Ram μνήμη μη ορατή από τις παραπάνω μονάδες και γι' αυτό 2 με 3 φορές πιο γρήγορη. Και τέλος μέσω του VME bus (παρακάτω) μπορούμε να επεκτείνουμε την μνήμη σε Gigabyte με μια ενδιάμεσης ταχύτητας μνήμη.
Ο TT προσφέρεται με έγχρωμο VGA multisync monitor που μπορεί να εμφανίσει τις 5 πρώτες αναλύσεις. Οχι διπλά monitor λοιπόν.
Πέρα απ' αυτά έχει SCSI interface για σύνδεση με σκληρό δίσκο και οποιαδήποτε άλλη συσκευή, σκληρό δίσκο 50 Mb, ένα floppy 720 kb, στερεοφωνικό ήχο μέ έξοδο RCA, MIDI IN-OUT, 4(!) σειριακές εξόδους DMA IN-OUT κλπ. Ιδιαίτερη μνεία χρειάζεται στα LAN και VME ports που διαθέτει.

Στην οθόνη έχουμε 6 αναλύσεις

χαμηλή ST	**320 x 200,**	16 χρώματα
μεσαία ST	**640 x 200,**	4 >>
ψηλή ST	**640 x 400,**	2 οποιαδήποτε χρώματα
χαμηλή TT	**320 x 480,**	256 χρώματα
μεσαία TT	**640 x 480,**	16 >>
ψηλή TT	**1280 x 960,**	άσπρο-μαύρο σε ειδικό monitor.

Για όσους δεν ξέρουν είναι πρωτόκολα σύνδεσης με διάφορες συσκευές και πρώτα απ' όλα για σύνδεση σε δίκτυο. Είτε λοιπόν απ' ευθείας μέσω του Localtalk interface που περιέχει είτε μέσω μιάς απλής κάρτας Ethernet στο VMA bus, είτε τέλος μέσω του SCSI μπορεί ο TT μέ όλη την υπολογιστική δύναμη που διαθέτει να αποτελέσει SERVER σε οποιοδήποτε δίκτυο. Εδώ πρέπει να αναφέρουμε ότι ο TT έχει σχεδιαστεί για να τρέχει και UNIX, θά είχε μάλιστα παρουσιαστεί άν δεν αποφάσιζαν να ανεβάσουν την τελευταία έκδοση με τα X-WINDOWS που μια και είναι αρκετά καινούργια καθυστέρησε η εμφάνιση τους. Αυτά είναι λίγα απ τα νέα στο Hardware, και τώρα για το Desktop. Και εδώ η διαφορά είναι μεγάλη. Πολύ περισσότερες επιλογές, επιλεγόμενες και με πλήκτρα που καθορίζονται πλήρως από τον χρήστη. Εικονίδια που μπορεί να αντιστοιχουν σε μία μόνο εφαρμογή, και που μπορείτε εσείς να προσθέσετε νεα κατασκεύαζοντας τα σε RSC editor. Τά προγράμματα μπορείτε να τα 'σύρετε' έξω απ' τα παράθυρα έτσι ώστε να τα εκτελείτε χωρίς να ψάχνετε που βρίσκονται. Μπορείτε μάλιστα να φορτώνετε διάφορα τέτοια περιβάλοντα ανάλογα με την δουλειά ποθ θέλετε να κάνετε. Υπάρχουν επιλογές αναζήτησης με μάσκα, μαζικής ή με μάσκα επιλογής και διαγραφής. Μέσω ενός τελείως αλλαγμένου CONTROL PANEL μπορούν να καθοριστούν όλα τα στοιχεία της εμφάνισης του desktop, των παραθύρων, τών χρωμάτων, του ήχου, του ποντικιού κλπ. Δοκιμάσαμε διάφορα προγράμματα παιχνίδια και μή. Υπάρχουν 3 κατηγορίες προγραμμάτων. Αυτών που δεν τρέχουν καθόλου, αυτών που τρέχουν μόνο σε κάποια απ' τίς ST αναλύσεις και αυτών που τρέχουν και στην TT μεσαία. Σ' αυτά που δεν τρέχουν καθόλου ανήκουν πολλά παιχνίδια που όπως είναι προφανές είναι πολύ ιδιότροπα και δεν παίρνουν και πολύ υπ' όψη τους το λειτουργικό του ATARI. Στην δεύτερη κατηγορία είναι πολλές απ' τις σοβαρές εφαρμογές και τέλος στην τελευταία μερικές (καλοφταγμένες) εφαρμογές. Εντυπωσιακό ήταν να σηκώνεις μια εφαρμογή που την έβλεπες μόνο σε μονόχρωμο και να την βλέπεις με χρώματα, οπως συνέβει με το πολύ καλό LDW spreadsheet ή την SUBERBASE. Παίζοντας μάλιστα με τα 16 χρώματα της μεσαίας TT ανάλυσης, μπορείς να πετύχεις πολύ καλαίσθητα αποτελέσματα. Το monitor χωρίς να είναι το κορυφαίο του είδους ανταποκρίνεται πολύ καλά στις απαιτήσεις οποιασδήποτε εργασίας. Τρέχοντας το CALAMUS μπορούσαμε να κάνουμε οποιαδήποτε λεπτοδουλειά επί αρκετή ώρα χωρίς κανένα πρόβλημα. Οσον αφορά τις ταχύτητες ας αφήσουμε να μιλήσουν καλύτερα οι αριθμοί που πήραμε από το Quick Index, με 100% τον ST με το το TOS 1.4:

CPU memmory 719%
CPU register 827%,
CPU divide 768%,
CPU shifts 3534%,
DMA read floppy 160%,
GEMDOS files 100%,
TOS text 238%,
TOS string 219%,
TOS scroll 298%,
GEM dialog 257%

Χαρακτηριστικά θα πρέπει να πούμε ότι συγκριτικά test ανάμεσα σε στον ST και τον TT δεν είναι ενδεικτικά της διαφοράς γιατί τα προγράμματα που κάνουν test δεν εκμεταλλεύονται την TT RAM που όπως προαναφέραμε είναι πολύ γρήγορη. Επίσης για λόγους συμβατότητας με τα υπάρχοντα προγράμματα, αλλά μάλλον εξ αιτίας του copyright της Digital Research που κατασκεύασε το GEM , κρατήθηκαν εκτός κάποιες βελτιώσεις. Για αυτόν το λόγο η ATARI ανέθεσε στην γερμανική εταιρεία BELLA την κατασκευή ενός προγράμματος που θά τρέχει προαιρετικά και που αντικαθιστά πλήρως αρκετές από τις ρουτίνες γραφικών του λειτουργικού, αυξάνοντας δραματικά την απόδοση π.χ. TOS text 635%,TOS string 2828%, GEM dialog 452% Οσοι θέλετε μπορείτε να το παραγγείλετε και για τα δικά σας ατάρια. Βελτιώνει την απόδοση όλων και επί πλέον έχει και το GDOS μέσα που επιτρέπει ταυτόχρονα πολλά font. Κοστίζει 99 μάρκα ~ 11000 δρχ, και η διεύθυνση της εταιρίας είναι: Bella Computer Gmbh, Unterorstr 23-25, 6236 Eschborn, Germany. Tel 06196 481944 Αξιζε λοιπόν ο ATARI TT όλη αυτή την αγωνία του πότε θα βγεί; Αξίζει τα 700000 που τον δίνει η εδώ αντιπροσωπία; Ανεπιφύλακτα ΝΑΙ. νχι βέβαια για παιχνίδια αλλά για DTP, μουσικούς, σαν server σε δίκτυο, για WorkStation, κατασκευή προγραμμάτων κλπ πιστεύουμε ότι πράγματι είναι η καλύτερη αγορά. Δεν μένει παρά να δουλέψετε το καλοκαίρι αντι να πάτε διακοπές, να δανεισθείτε απο τους γνωστούς - μια και με το LOTTO δεν γίνεται τίποτε -και να περιμένετε την καινούργια παραγγελεία της αντιπροσωπείας, γιατί όσα έφερε εξαντλήθηκαν.



STAY COOL

AMIGA USER

ΤΟΥ R. GRELLONI



Γειά σας και για αυτόν τον μήνα, αγαπητοί μου φίλοι (και φίλες), το καλοκαίρι πλησιάζει και απο ότι βλέπω δεν έχετε όρεξη για τίποτα. Εγώ όμως θα σας ζαλίσω και αυτόν τον μήνα. Λέω πάλι να αρχίσω το κύρηγμα κάπως έτσι: Ο ΚΑΘΕΝΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΔΟΥΛΕΙΑ, για αυτό μην τσακώνεστε συνέχεια για το P C σας, η την Amiga σας ή οτιδήποτε τέλος πάντων έχετε. Ο κάθε υπολογιστής μπορεί να φτάσει σε όποια δυνατότητα θέλετε ανάλογα με τις ανάγκες σας και τα λεφτά σας. Γιατί κάποιος που θέλει απλούς αριθμούς και γράμματα τι θα τον κάνει τον blitter και τα genlocks και όλα αυτά, αλλά και κάποιος που θέλει να κάνει video δουλειές τι θα κάνει τις δύο σειριακές ή το PC; Χρήστες και οι μέν χρήστες και οι δε, αλλά πρέπει να καταλάβετε κάτι: Καμμία Amiga, δεν θα έχει το Lotus 123 ή την Dbase (Η στρατηγική αυτού του μηχανήματος ΔΕΝ είναι αυτά τα προγράμματα). Αλλά μην σας ακούω να αντιπαρατίθεστε για δυνατότερο μηχάνημα σε γραφικά λόγω ωραίων παιχνιδιών. Θέλετε να κλείσετε στόματα μιλήστε για το Sculpt 4D, 'ή για το FANTAVISION ή ακόμα για την πολύ δυνατή AMOS basic. Αλλά και εσείς, χρήστες των PC , μην σας ακούω να λέτε: "άμα βάλεις και ADLib, και έγχρωμη οθόνη, κάρτα VGA, και 2 MB RAM κ.τ.λ." και φτάσεις στο μισό εκατομύριο δραχμές για να έχεις αυτά που έχει η Amiga με 200.000 δρχ. περίπου, τι να το κάνεις; Μήπως ο αρχικός σκοπός σου , για να αποκτήσεις PC, ήταν το πολύ καλό CLIPPER, ή το 123, ή το DBASE; Γιατί δεν μπορώ να το βάλω στο μυαλό μου ότι υπάρχει μαζώχας, που παίρνει PC-AT,VGA,ΚΑΡΤΕΣ,ΟΘΟΝΕΣ και όλα αυτά για να υπερηφανεύεται ότι έχει μηχάνημα πιό καλό απο την Amiga. Εγώ πιστεύω απο την πλευρά μου πως έτσι τελικά πρέπει να είναι τα πράγματα, και όχι όπως τα παρουσιάζετε μέσα απο τα γράμματά σας. Για σκεφτείτε λοιπόν για πιό λόγο πήρατε το μηχάνημά σας και θα δείτε ότι ΕΣΕΙΣ και μόνο ΕΣΕΙΣ θα βγείτε ευχαριστημένος (εάν δεν βγήτε, μάλλον λάθος μηχάνημα πήρατε, για αυτό πουλήστε το!!) Και μετά το κύρηγμα (ουφ, τα είπα πάλι!!), περνάμε στο σημερινό θέμα μας, που είναι τα διάφορα utilities που δεν πρέπει να λείπουν απο κάποιο σοβαρό χρήστη της Amiga.



CLIMATE

Πρόγραμμα που θα σας βοηθήσει να βάλετε τάξη στον σκληρό σας δίσκο ή στις δισκέτες σας. Πολύ απλά είναι ένα πρόγραμμα τα εξής:

- **Format δισκεττών**
- **Αντιγραφή, διαγραφή, μετονομασία αρχείων**
- **Εμφάνιση και Εκτύπωση αρχείων που περιέχουν κείμενα, και προβολή αρχείων που είναι εικόνες. (Επίσης μπορείτε να βλέπετε τα κείμενα είτε σε ASCII, είτε σε HEX).**
- **Δημιουργία subdirectories**

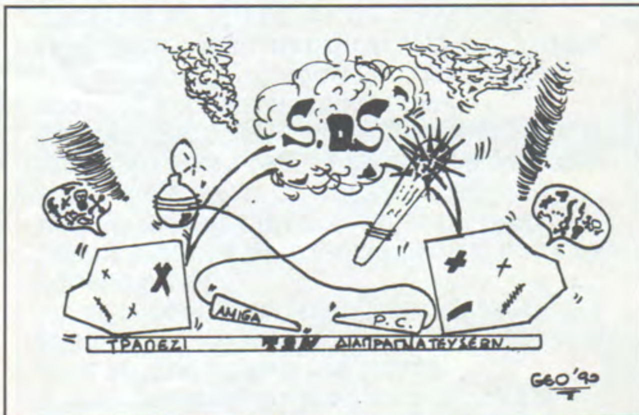
Και γενικά ενα καλό πρόγραμμα που σας δίνει τα πάντα στο πιάτο σας (δηλαδή στην οθόνη σας).

XPOPCLI

Αν και σας το έχω ξαναναφέρει, είναι ενα πολύ καλό προγραμματάκι, που σας επιτρέπει (αφού το έχετε φορτώσει στην μνήμη σας, είναι resident), πατώντας το πλήκ τρο Esc ανοίγει ενα παράθυρο CLI, μέσα απο οποιοδήποτε πρόγραμμα και εαν βρίσκεστε. Επίσης προσφέρει ασφάλεια στο φώσφορο της οθόνης σας,αφού εάν δεν διαπιστώσει κίνηση στα πλήκτρα ή στο ποντίκι την μαυρίζει.

DOS TO DOS

Πρόγραμμα θεός!!, για τους χρήστες που χρειάζονται μεταφορές απο MS-DOS σε AMIGA format ή και το αντίστροφο. Απλά το φορτώνετε του δηλώνετε πιό drive θα είναι το MS-DOS, και απο εκεί και πέρα μπορείτε να αντιγράψετε απο dos σε Amiga ή το αντίθετο , να σβήσετε να δείτε και ακόμα και



format σε Ms-dos δισκέτα κάνει. Γενικά υποστηρίζει τα πάντα που θα κάνατε με ένα PC (Βέβαια μην φανταστείτε ότι φορτώνει pc προγράμματα, γιατί κάνετε λάθος).

SONGPLAYER

Θέλετε να ακούσετε τα τελευταία songs του

VIEW, SHOW, VIEWPIC



Προγράμματα που θα σας βοηθήσουν να βλέπετε τις εικόνες σας, χωρίς να χρειάζεται να φορτώνετε το πρόγραμμα ζωγραφικής. Απλά γράφετε το όνομα του προγράμματος και το όνομα της εικόνας σας και πατάτε Enter. π.χ. VIEW PIC1.

Επίσης με αυτές τις εντολές μπορείτε να φτιάξετε ενα μικρό slideshow απο εικόνες, μέσα απο το s/startup-sequence.
Απλά γράψτε κατα σειρά το όνομα του προγράμματος και το όνομα της εικόνας.
Κάντε το ίδιο με όλες τις άλλες εικόνες που θέλετε να δείξετε. π.χ.
SHOW PIC1 SHOW PIC2 SHOW PIC3 κ.τ.λ.

SHOWFONT

Ενα καλό utility, που θα σας βοηθήσει να βλέπετε όλες τις γραμματοσειρές που έχετε (είτε απο δισκέτα είτε απο σκληρό). Ιδιαίτερα χρήσιμο, εάν έχετε φορτώσει τον σκληρό σας με πολλές γραμματοσειρές. Απλά γράφετε SHOWFONT (και το drive σε περίπτωση δισκέτας), διαβάζει τα fonts, και μετά σας τα δείχνει. Επίσης σας δίνει την δυνατότητα να δείτε τα fonts και σε bold, italic, underline, καθώς και όλα τα μεγέθη που υπάρχουν διαθέσιμα.

SoundTracker, που πήρατε σε δισκέτα; Μην κουράζεστε να φορτώνετε τον soundtracker, απλά δώστε το songplayer και το όνομα του τραγουδιού που θέλετε να ακούσετε και ....τσιτώστε τα αυτιά σας!!. Αν λοιπόν χρειάζεστε κάποιο απο αυτά τα utilities, κάντε ενα κόπο και ψάχτε τις συλλογές σας, κάπου εκεί μέσα θα τα βρείτε, αλλά και πάλι να μην τα βρείτε πηγαίνετε στο πιό κοντινό σας μαγαζί, που υποστηρίζει την Amiga, και θα τα βρείτε. Οσο για εμένα μην με ψάχνετε σε καμμία συλλογή, θα είμαι εδώ το επόμενο μήνα. Στις ίδιες σελίδες, στο ίδιο περιοδικό.

Είμαι το καλύτερο ζαλιστικό utility!!! YO! **R.M.G. 91.**

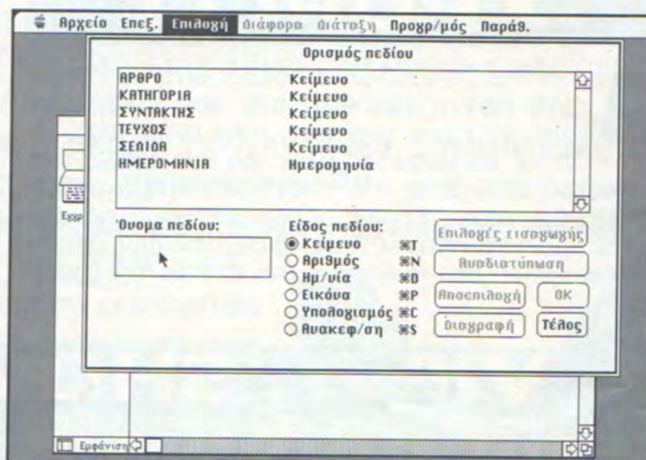
DATA BASE

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

ΤΟΥ R. GRELLONI

Πολλοί απο εμάς, χρησιμοποιούν τον υπολογιστή τους, για μιά συγκεκριμένη δουλειά. Απο αυτή την δουλειά και μετά παύει να υπάρχει ο υπολογιστής. Λάθος! Μεγάλο λάθος. Υπάρχουν τόσα πολλά προγράμματα που σκοπό έχουν, εκτός απο την πλήρη αξιοποίηση του υπολογιστή μας, μας προσφέρουν και αρκετές άλλες ευκολίες και οργάνωση στη ζωή μας. (Επαγγελματική και μη). Αυτού του είδους τα προγράμματα (Databases, Spreadshets), σε πολλούς, φαντάζουν σαν τέρατα που κατασπαράζουν αριθμούς και πληροφορίες, χρησιμοποιούν άριστα μαθηματικά και δύσκολο προγραμματισμό. Και εδώ όμως κάνετε λάθος. Αυτά τα προγράμματα (εάν και οι πρόγονοι τους, που έτρεχαν σε mainframes, ήταν πραγματικά τέρατα), είναι τόσο εύκολα και απλά όσο εύκολα είναι και τα αγαπημένα σας πρόγραμματα.

Σ'αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με τις Databases (ή Βάσεις Δεδομένων). Συνήθως οι βάσεις δεδομένων μαζί με τους κειμενογράφους και τα Spreadsheets (ή Φύλλο υπολογισμών), είναι οι τρείς κατηγορίες προγραμμάτων που εκτόξευσαν στα ύψη την αγορά υπολογιστών και έκαναν πολλές εταιρείες και γενικά ανθρώπους, να αυξήσουν την παραγωγικότητά τους και να οργανωθούν καλύτερα. Ομως τι πραγματικά μας προσφέρουν οι Βάσεις Δεδομένων; Μια γρήγορη απάντηση θα ήταν ότι αποθηκεύουν πληροφορίες. Ομως θα μου πείτε ότι σχεδόν όλα τα προγράμματα που υπάρχουν στην αγορά αυτό κάνουν. Ναι, όμως με την διαφορά ότι τις πληροφορίες αυτές,οι Βάσεις Δεδομένων, τις επεξεργάζονται και τις οργανώνουν με μοναδικό τρόπο. Φανταστείτε ότι έχετε ένα τόμο με 8000 σελίδες και δεν έχετε ένα ευρετήριο για αυτόν, έτσι ώστε γρήγορα να δείτε μέσα απο το ευρετήριο σε ποιά σελίδα θα ανατρέξετε. Αυτό ακριβώς κάνουν οι βάσεις δεδομένων στις πληροφορίες σας. Σας προμηθεύουν με ευρετήριο, στιγμιαία ανάκληση οποιασδήποτε πληροφορίας και χειρισμό αυτών. Επίσης σας ταξινομεί τις πληροφορίες σας με οποιοδήποτε κριτήριο και σας τις εκτυπώνει. Που θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε τις Βάσεις Δεδομένων; Μπορείτε να κρατάτε διευθύνσεις και στοιχεία φίλων σας, τα μέλη κάποιου κλάμπ, την συλλογή δίσκων σας με όλα τα τραγούδια που έχετε, τα βιβλία σας και γενικά συλλογές που το ανθρώπινο μυαλό δεν μπορεί να τις θυμάται για πάντα. Μπορείτε επίσης, μέσα σε μιά μικρή επιχείρηση, να οργανώσετε τις πληροφορίες των διαφόρων πελατών σας, τιμολόγια, καταγραφές αποθήκης, λογαριασμοί και τόσα άλλα που κάνουν τη Βάση Δεδομένων ένα δυνατό εργαλείο.



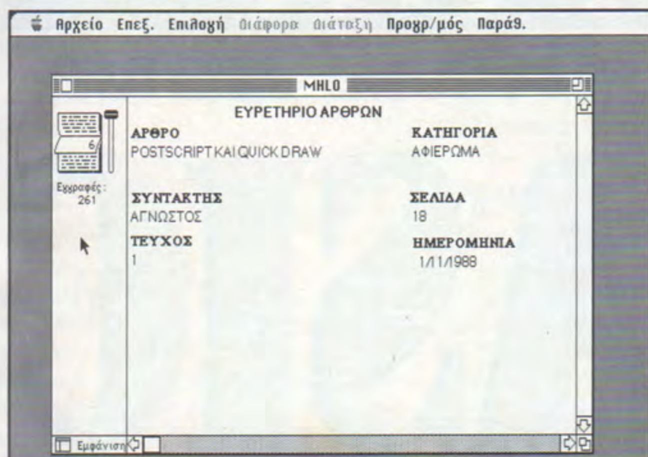
ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΑ & ΠΕΔΙΑ

Το μόνο που έχετε να μάθετε απο την ορολογία των Βάσεων Δεδομένων είναι τα εξής:

Ενας φάκελος εγγραφών (file), περιέχει μέσα του τις εγγραφές (records) και η κάθε εγγραφή αποτελείται απο τα πεδία (fields). Μία εγγραφή έχει όσα πεδία ορίσουμε εμείς. Τα πεδία είναι τα σημεία οικοδομής μιάς εγγραφής. Αυτά τα πεδία εμείς τα επεξεργαζόμαστε και αντλούμε τα αποτελέσματα που θέλουμε. Και όλες αυτές οι εγγραφές βρίσκονται στον φάκελο εγγραφών μας.

Ενα πολύ καλό παράδειγμα παραλληλισμού, για τις βάσεις δεδομένων είναι το ακόλουθο:

Φανταστείτε τον φάκελο εγγραφών σαν μια μεγάλη γόνιμη έκταση, το κάθε αγρόκτημα που υπάρχει μέσα σε αυτή την έκταση είναι οι εγγραφές. Και μέσα σε κάθε αγρόκτημα υπάρχουν κάμποσα μικρά χωραφάκια που δίνουν, το καθένα, διαφορετική συγκομιδή. Αυτά τα τελευταία είναι τα πεδία, τα πλέον σημαντικά για το αποτέλεσμα.



ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

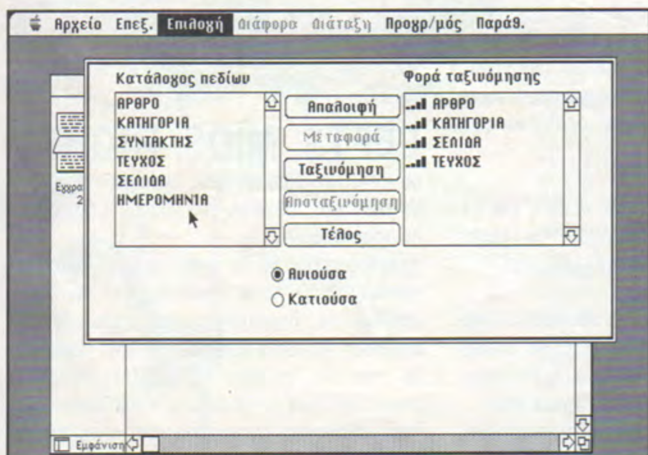
Μαζί τώρα, θα σχεδιάσουμε μία βάση δεδομένων, για να καταλάβετε όλη τη λειτουργία και τα πλεονεκτήματα που μπρείτε να έχετε με αυτού του είδους τα προγράμματα.

1. ΚΑΝΤΕ ΕΝΑ ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ

Εστω ότι θέλουμε να φτιάξουμε μια βάση δεδομένων για την παρακολούθηση των αγορών μας. Με χαρτί και μολύβι καθόμαστε να δούμε τι στοιχεία χρειαζόμαστε
Για να δώσουμε ζωή στην βάση δεδομένων, πρέπει να ορίσουμε τα πεδία που θέλουμε να έχουμε. Καταρχήν έχουμε έναν κωδικό για κάθε είδος, μετά έχουμε το είδος, την περιγραφή, τον αριθμό τιμολογίου ή απόδειξης, την ημερομηνία αγοράς και την τιμή αγοράς. Ολα αυτά τα πεδία που αποφασίσαμε να βάλουμε στην βάση μας, θα πρέπει να τους ορίσουμε μερικές ιδιότητες. Για παράδειγμα εάν είναι αριθμητικά ή αλφαβητικά ή θα περιέχουν ημερομηνία.

2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΠΕΔΙΩΝ

Αφού έχουμε κάνει το προσχέδιο, τώρα ξεκινάμε να κάνουμε την εισαγωγή των πεδίων μέσα στο πρόγραμμα. Σαν όνομα του φάκελου εγγραφών δίνουμε "ΑΓΟΡΕΣ90". Περνάμε όλα τα πεδία που είχαμε γράψει δίνοντας



το όνομα, το είδος πεδίου τον αριθμό χαρακτήρων που θα παίρνει το καθένα και πατάμε ΟΚ.

3. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Τώρα αφού εχουμε φτιάξει την βάση δεδομένων, είμαστε έτοιμοι να εισάγουμε τα δεδομένα μας στα records. Η κάθε οθόνη δείχνει μία εγγραφή την φορά. Η ονομασίες των πεδίων μας βρίσκονται στα αριστερά ενώ στα δεξιά βρίσκεται ο χώρος που θα γράψουμε τα δεδομένα μας. Η εργασία αυτη είναι μιά συνηθισμένη πληκτρολόγηση που γίνεται όμως, για πρώτη και τελευταία φορά για τα στοιχεία που περνάτε.

4. ΑΛΛΑΞΤΕ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Το σχέδιο που χρησιμοποιήσαμε στην εισαγωγή των δεδομένων μας ήταν μιά εγγραφή κάθε φορά στην οθόνη. Αυτό όμως μπορεί να μην σας εξυπηρετεί, ειδικά εάν θέλετε να βλέπετε και άλλες εγγραφές ή εάν θέλετε τα δεδομένα σας να είναι με άλλη σειρά και όχι κάθετα αλλά οριζόντια κ.τ.λ. Ολα αυτά μπορούν να γίνουν εύκολα και γρήγορα. Απλά καλέστε τις επιλογές σχεδίου και κάντε το σχέδιο που εσείς θέλετε.

5. ΔΙΑΤΑΞΗ

Η καινούργια σχεδίαση ίσως θέλει κάποια διάταξη. Για παράδειγμα στην βάση αυτή, το πεδίο τιμή αγοράς, χρειάζεται να το μεταφέρουμε δίπλα απο την ημερομηνία αγοράς. Η μπορεί να θέλουμε να αλλάξουμε τους χαρακτήρες των πεδίων ή τέλος να θέλουμε να βάλουμε κάποια γραμμή ή κάποιο τίτλο με πιό μεγάλα γράμματα κ.τ.λ.

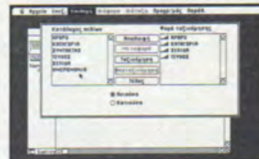
6. ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Πριν ξεκινήσουμε τις εκτυπώσεις, καλό θα ήταν να ταξινομήσουμε τα δεδομένα μας με τα κριτήρια που έχουν περισσότερη σημασία για εμάς. Για παράδειγμα, εδώ θα κάνουμε μία ταξινόμηση με πρώτο πεδίο την ημερομηνία αγοράς, έτσι ώστε να δούμε απο την αρχή του χρόνου ταξινομημένες όλες τις αγορές που έχουμε κάνει.

7. ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Μετά απο όλα αυτά και αφού έχετε φτιάξει την διάταξη και την ταξινόμηση με τα κριτήρια που θέλετε, είσαστε έτοιμοι να εκτυπώσετε το αποτέλεσμα και να έχετε τα δεδομένα σας όλα σε χαρτί. Δύσκολο; Καθόλου μπορείτε σύμφωνα με το παράδειγμα που σας έδωσα να διαμορφώσετε την δικιά σας βάση δεδομένων και να έχετε όλες αυτές τις ευκολίες που προσφέρουν οι Βάσεις Δεδομένων.





ΤΟΥ Π. ΜΑΓΓΛΗ

ΒΑΣΙΚΑ ΜΕ ΛΕΝΕ BASIC



Η Basic είναι συνήθως η πρώτη γλώσσα προγραμματισμού που μαθαίνει κανείς και αυτό όχι για κανέναν άλλο λόγο παρά μόνο γιατί είναι από εκείνες τις γλώσσες που μπορείτε να δείτε αμέσως αυτό που έχετε γράψει να γίνεται πράξη μπροστά στα μάτια σας. Ετσι μπορείτε να μάθετε από τα ίδια ας τα λάθη χωρίς να χρειάζεται να κάνετε compilation στις εντολές που έχετε δώσει. Στους 16-bit υπολογιστές βέβαια οι Basics δεν είχαν ούτε καν αριθμούς μπροστά από τις γραμμές! Απίστευτο, απαράδεκτο αλλά ευτυχώς εμείς έχουμε την καλύτερη basic για 8-bit, την επιλεγόμενη και Locomotiv. Είναι ώρα να ξεκινήσουμε να βλέπουμε μερικές από τις σημαντικές εντολές της.

AUTO, είναι η εντολή με την οποία αρχίζει η αυτόματη αρίθμηση των εντολών που θα δώσετε. Για παράδειγμα γράψτε AUTO 20 και αρχίστε να πατάτε το return.

BORDER a, μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του border της οθόνης, με την απλή εντολή αυτή όπου το a είναι ένας αριθμός από το 0-26. Δώστε: 10 For a=1 to 26 20 For b=1 to 50: Next b 30 Border a: Next a

CHR$(x), εμφανίζει έναν χαρακτήρα στην οθόνη και συγκεκριμένα αυτόν που έχει την τιμή του χ (από 32-255). Δοκιμάστε το εξής πρόγραμμα: 10 For x=100 to 150 20 Print χ,CHR$(x), 30 Next x

DELETE, σβήνει μία ή περισσότερες γραμμές προγράμματος. Η DELETE 100 σβήνει την γραμμή 100 ενώ η DELETE 100-200 σβήνει τις 100,110,120... έως και 200

EDIT, δώστε σε ένα πρόγραμμα την εντολή EDIT 20 και θα σας εμφανίσει την γραμμή 20 για να διορθώσετε τα τυχόν λάθη σας.

FRAME, αν και το άρθρο αυτό απευθύνεται κυρίως στους αρχάριους, η εντολή FRAME πρέπει να πούμε ότι όταν θα καταφέρετε να φτιάξετε κίνηση με κάποιο προγραμματάκι (μιλάμε πάντα για basic) και συμπεριληφθεί μέσα σε αυτό θα δώσει ομαλή κίνηση στον χαρακτήρα σας.

FRE(0), δώστε PRINT FRE(0) και θα σας επιστραφεί η ελεύθερη μνήμη που έχετε στην διάθεσή σας για να προγραμματίσετε.

INKEY(x), περιμένει να πατηθεί ένα πλήκτρο, αυτό με τον αριθμό χ, για να κάνει ότι το έχετε διατάξει. Πάντα χρησιμοποιείται υπό την εξής μορφή: IF INKEY(x)<>a then ... στο a βρίσκεται κάποιος αριθμός ή προϋπόθεση. Δεν είναι φυσικά η εντολή που μπορεί με ευχέρεια να χρησιμοποιήσει κάποιος αρχάριος αλλά μπορεί να δώσει ευελιξία στα προγράμματά σας, όσο μικρά κι αν είναι. INKEY$, μια συγγενική εντολή με την προηγούμενη, μόνο που εδώ η σύνταξη είναι η εξής: a$=INKEY$, αυτή τη στιγμή το a$ παίρνει την μορφή του πλήκτρου που πατάτε πχ, a$="1" σημαίνει ότι αν πατήσετε το πλήκτρο 1 θα έχουμε τα αποτελέσματα που γράφονται στο πρόγραμμα με τον ίδιο τρόπο που βλέπουμε στην προηγούμενη εντολή.

INPUT: η εντολή αυτή συντάσσεται ως εξής: INPUT"a$";b$ όπου a$ είναι ένα κείμενο και b$ είναι η απάντηση σας μετά το ερωτηματικό που εμφανίζεται στην οθόνη σας. Δώστε μεγάλη προσοχή όταν χησιμοποιείτε αυτή την εντολή στο αν έχετε πατημένο το Caps Lock.

JOY: συντάσεται ως εξής: if JOY(0)<>0 then... Η εντολή αυτή διαβάζει μια τιμή από το joystick (αν κινείται αριστερά ή δεξιά ή...) και σύμφωνα με αυτό δίνει και το αποτέλεσμα που ακολουθεί την προϋπόθεση. Για παράδειγμα στην παρένθεση που συνοδεύει την εντολή JOY οι τιμές που μπορείτε να δώσετε είναι: 1 για πάνω, 2 για κάτω, 4 αριστερα, 8 δεξια, 16 για fire 2 και 32 για fire 32. Αν θέλετε να ελέγξετε έναν συνδιασμό κινήσεων θα προσθέσετε τους δύο αριθμούς, πχ πάνω και fire είναι ο αριθμός 1+16=17.

LEFT$, MID$, RIGHT$: οι τρείς πολύ σημαντικές εντολές αν θέλετε να ελέγξετε μια λέξη, ένα γράμμα ή ένα σύνολο χαρακτήρων.
Αρκετές φορές θα δείτε τις εντολές αυτές να χρησιμοποιούνται σε προγράμματα που προσπαθούν να δημιουργήσουνε στοιχεία ή ψευδαίσθηση τεχνιτής νοημοσύνης. Ενα παράδειγμα της είναι το εξής: 10 A$="USER":n=2 20 print LEFT$(a$,n) Προσέξτε τί θα εμφανιστεί στην οθόνη και πειραματιστείτε αλλάζοντας τον αριθμό του n.

LIST: η εντολή που σας δείχνει τις γραμμές του κειμένου σας. Μια από τις ελάχιστες εντολές που σχεδόν ανέπαφη υπάρχει σε όλες τις Basics.
Δίνοντας απλώς List εμφανίζεται ολόκληρο το listing ενώ μπορείτε να δώσετε την εξής μορφή της:List 100-200 οπότε θα σας δείξει τις γραμμές από 100- 200.

LOCATE: μια εντολή φημισμένη για την ευκολία της να τοποθετεί χαρακτήρες στην οθόνη του Amstrad.
Η τοποθέτηση των χαρακτήρων γίνεται με βάση τους χαρακτήρες που μπορεί να σηκωσει μια οθόνη και όχι ανάλογα με τα pixels που αυτή έχει. Αυτό πρέπει να το προσέξετε αφού μπορεί να έχετε 160 ή 320 ή 640 pixels πάντα θα έχετε 40 ή 80 χαρακτήρες.

MODE: ο Amstrad ήταν ο μόνος 8-bit υπολογιστής που είχε την ευκολία αλλά και το πλεονέκτημα των 3 διαφορετικών Modes οθόνης και γραφικών χωρίς κανένα πρόβλημα μνήμης ή ταχύτητας. Οι εντολές είναι συγκεκριμένα: MODE 0, 160*200 pixels ανάλυση και 16 ολόκληρα χρώματα στην οθόνη MODE 1, 4 χρώματα στην οθόνη και 320*200 pixels MODE 2, η λιγότερο χρησιμοποιούμενη ανάλυση του μηχανήματος σε παιχνίδια, αφού τα 2 χρώματά της δεν καταφέρνουν να εντυπωσιάσουν, ούτε σε συνδιασμό με την υψηλή ανάλυση 640*200 (η μεσαία ανάλυση του Atari) pixels στην οθόνη. Το πιο ωραίο σε αυτή την εντολή είναι ότι μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε αναπάσα στιγμή μέσα σε ένα πρόγραμμα χωρίς κανένα πρόβλημα.

NEW: ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΙΝΔΥΝΟΣ! Αν δώσετε αυτή την εντολή χωρίς καμμία δεύτερη ευκαιρία ή προειδοποίηση ολόκληρο το πρόγραμμα που βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας θα εξαφανιστεί αφήνοντάς σας να αναρωτιέστε, τί κάνατε εδώ και μιά ωρα. Να το χρησιμοποιείτε μόνον όταν θέλετε να σβήσετε κάτι άχρηστο ή αφού έχετε σώσει το αριστούργημά σας.

PRINT: ποιός δεν ξέρει αυτή την εντολή; Εμφανίζει το πολυπόθητο μύνημα που έχετε δωσει στην οθόνη σας. Χρησιμοποιείται όμως μόνο για χαρακτήρες και κείμενα αφού δεν μπορεί να εμφανίσει pixels. Για να ξέρετε πού θα εμφανιστεί το μύνημά σας καλό θα ήταν να χρησιμοποιείται πάντα μαζί με την Locate.

REM: η πλέον εύκολη εντολή όλων των Basics. Αν την τοποθετήσετε στην αρχή οποιασδηποτε εντολής ή σειράς εντολών αυτές δεν θα εκτελεστούν αλλά απλώς θα υπάρχουν εκεί για να σας δείχνουν τί έχετε κάνει. Οταν βέβαια το REM αφαιρεθεί από μπροστά το πρόγραμμα εκτελείται κανονικά. Η REM μπορεί να αντικατασταθεί απλώς από μια απόστροφο. Είναι η μέθοδος με την οποία όλοι οι μεγάλοι προγραμματιστές σηματοδοτούν τα listings τους!

RND: αν και δεν θα ασχοληθούμε σήμερα καθόλου με παραμέτρους και μαθηματικές εντολές θα ήταν σα να μην ξέρουμε καθόλου basic αν αγνούσαμε αυτα τα τρια γράμματα που αποτελούν τον καλύτερο τρόπο για να έχετε τυχαίους ή για την ακρίβεια ψευδοτυχαίους αριθμούς. Χρησιμοποιήστε το εξής παράδειγμα αλλάζοντας την τιμή του χ: 10 X=10 20 Print RND(X)

RUN: η εντολή με την οποία μπορείτε να τρέξετε ένα πρόγραμμα. Αν απλώς θέλετε να δείτε τί κάνει μια εντολή δώστε RUN και τον αριθμό της εντολής. Το πρόγραμμα θα τρέξει από την εντολή που δώσατε μέχρι το τέλος του.

ZONE: τελειώνουμε με μια εντολή που... δεν θα χρησιμοποιήσετε πραγματικά ποτέ! Δεν την αναφέρουμε παρά μόνον για να δείξουμε ότι και η αγαπημένη μας basic είχε μερικές τυπικές ατέλειες. Στο επόμενο άρθρο μας θα συνεχίσουμε με μερικές εντολές που αφορούν τα drives και παραμέτρους.

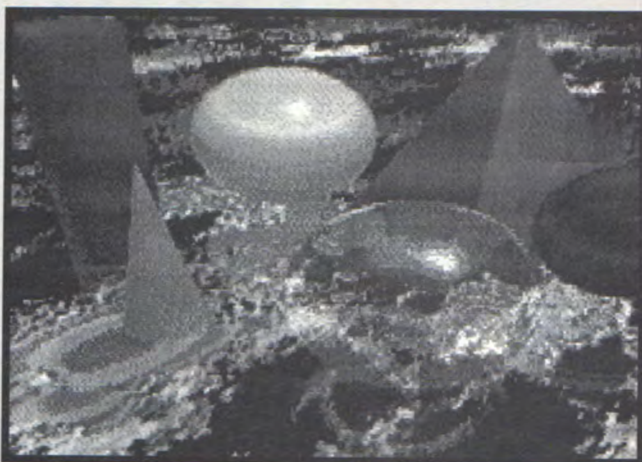
ARCHIMEDES SOLIDSRENDER

PART I

Δεν υπάρχει περίπτωση ακόμα και ο πιο σκληρός και προκατειλλημένος κριτής των υπολογιστών να μην έχει σκύψει με θαυμασμό κάποια στιγμή της ζωής του πάνω από μία οθόνη για να θαυμάσει κάποια πραγματικά καλή εικόνα.

ΤΟΥ Γ. ΣΠΙΝΟΥ

Ενα από τα προγράμματα που σίγουρα μπορούν να προκαλέσουν την προσοχή, αν όχι και τον θαυμασμό, είναι και το Solids Render.
Οπως ίσως καταλαβαίνει κανείς και από το όνομά του το πρόγραμμα αυτό έχει την δυνατότητα της ρεαλιστικής παρουσίασης των αντικειμένων με την χρήση τεχνικών rendering.
Η εταιρία που το παράγει η Silicon Vision θέτει το θέμα λίγο διαφορετικά. Θεωρεί ότι η λειτουργία του πακέτου προσδιορίζεται καλύτερα με τον όρο image synthesis, πράγμα που σε πρώτη σκέψη φαίνεται λίγο παράλογο, αφού συνήθως με τον όρο αυτό απευθυνόμαστε σε πακέτα υψηλών προδιαγραφών και τιμών, που συνήθως δεν βρίσκονται σε περιβάλλον κάποιου personal computer.
Αυτός ο χαρακτηρισμός στάθηκε και η αφορμή για την χρήση και παρουσίαση του πακέτου από την οπτική γωνία ενός χρήστη με όχι ιδιαίτερα μεγάλες γνώσεις στον τομέα των γραφικών, αλλά με μεγάλες απαιτήσεις.
Αλλωστε στον χώρο του Αρχιμήδη έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς αρκετά ενδιαφέροντα πακέτα με κορυ φαίο ίσως το Euclid II σε συνδιασμό με το Mogul και το Archlight. Ετσι ο συναγωνισμός είναι αρκετά έντονος.
Είναι σημαντικό το γεγονός ότι το Solids Render δεν είναι το μοναδικό πακέτο της εταιρίας στον χώρο των γραφικών. Με την ίδια φιλοσοφία κατασκευής και τρόπου χρήσης έχουν παρουσιαστεί και άλλα δύο πακέτα. Το ένα είναι το Solids CAD. Θα λέγαμε ότι αποτελεί το βασικό κομμάτι της σειράς αφού παρέχει αυξημένες δυνατότητες σχεδίασης αντικειμένων και η κατοχή του σχεδόν επιβάλλεται σε όποιον θα ήθελε να κάνει κάτι σοβαρό με τα δύο άλλα πακέτα.
Με την χρήση του Solids CAD μπορούμε να παράγουμε βασικά σχήματα ή και πλήρεις εικόνες που μπορούν να μεταφερθούν στα δύο άλλα πακέτα. Το άλλο πακέτο είναι το Film Maker με το οποίο έχουμε την δυνατότητα να δημιουργήσουμε animation βασισμένοι σε κάποια σκηνή που έχουμε δημιουργήσει.
Πριν ασχοληθούμε περισσότερο με το πακέτο θα αναφερθούμε στον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης καλείται να επικοινωνήσει μαζί του.
Γενικά έχει παρατηρηθεί στα προ γράμματα γραφικών να εμφανίζονται κατά περιόδους τα πιό τρελλά και απίθανα πράγματα.
Ισως λόγω της περίεργης φύσης των προγραμμάτων, ίσως λόγω της τρέλας που είναι έμφυτη στους περισσότερους προγραμματιστές βλέπουμε πράγματα που κυμαίνονται στα όρια του κωμικοτραγικού.



Η περίπτωση του Solids Render μπορούμε να πούμε ότι περιλαμβάνεται καθαρά στις 10 πρώτες θέσεις για την πιό περίεργη υλοποίηση με φοβερές δυνα-

τότητες για την διεκδίκηση της πρώτης θέσης. Αντίθετα με την συνηθισμένη και επιβαλλόμενη τακτική χρήσης του Risc Os η εταιρία προτίμησε να χρησιμοποιήσει ένα δικό της περιβάλλον που δουλεύει ουσιαστικά εκτός desktop.
Ο λόγος που έγινε αυτό είναι βασικά η σαδιστική τάση του προγραμματιστή. Εντάξει ίσως και να μήν είναι αυτό. Αλλά φαίνεται λίγο παράξενο να προτιμάει αυτόν τον πραγματικά παράξενο τρόπο επικοινωνίας την στιγμή που η έκδοση του πακέτου έχει γίνει αρκετά μετά την υιοθέτηση του Risc Os από το σύνολο των χρηστών του μηχανήματος. Βέβαια ένας λόγος που ίσως επέβαλε αυτήν την επιλογή είναι η ανάγκη για αυξημένη ταχύτητα που χρειάζεται για ένα τέτοιο πρόγραμμα (τι να την κάνεις την ωραία εικόνα αν δεν προλάβεις να την δεις πριν να πεθάνεις;).
Ενας άλλος λόγος είναι ότι για την χρήση του Risc OS σε προγραμματιστικό επίπεδο απαιτείται πολύς χρόνος εκμάθησης. Ετσι για τους δύο αυτούς λόγους οι προγραμματιστές αποφάσισαν να δοκιμάσουν τα νεύρα όλων όσων θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν το πακέτο. Ας περιγράψουμε όμως αυτό το ...πράγμα. Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα και εμφανιστεί το icon του στην scroll bar μπορούμε κάνοντας click σε αυτό να περάσουμε στην οθόνη που χρησιμοποιεί.
Το ότι έχουμε τουλάχιστον την δυνατότητα να το χρησιμοποιήσουμε μέσα από το desktop είναι κάτι το θετικό. Η οθόνη είναι χωρισμένη σε τρείς λειτουργικές περιοχές.
Η κεντρική περιοχή χωρίζεται σε τέσσερα παράθυρα που σκοπό έχουν να μας παρουσιάσουν τις τρεις όψεις του αντικειμένου και την προβολή αυτού. Κάθε στιγμή μπορούμε αλλάξου με το σημείο εστίασης των παραθύρων χρησιμοποιώντας τα βελάκια, να κάνουμε zoom ή pan με τα +, -, HOME και φυσικά να καλύψουμε όλη την περιοχή της οθόνης με μία όψη χρησιμοποιώντας το δεξιό κουμπί. Η δεύτερη περιοχή φιλοξενεί τα μενού επιλογών και καταλαμβάνει μια λουρίδα στο δεξί τμήμα της οθόνης, και η τρίτη χρησιμοποιήται για την παροχή πληροφοριών και βοήθειας στον χρήστη.
Περισσότερα για την περιοχή αυτή θα πούμε παρακάτω. Το κεντρικό μενού του προγράμματος περιλαμβάνει τις επιλογές : Control, Custom, Load, Edit, Panel, Style, Render.
Με την επιλογή Control περνάμε στο σύστημα εισαγωγής και εξαγωγής αρχείων. Οι εργασίες αυ τές μπορούν να γίνουν στο σύνολο του φακέλου ή σε μεμονωμένα στοιχεία του. Δηλαδή ένα αρχείο του προγράμματος περιέχει τεσσάρων ειδών πράγματα : τη σκηνή (scene) που ουσιαστικά είναι το κύριο αντικείμενο εργασίας, τα φώτα (lights), τα πλακάκια (tiles) και τα μονοπάτια (paths). Ετσι μας δίνεται η δυνατότητα μεμονωμένης μεταχείρησης του κάθε ενός από αυτά. Επίσης στο ίδιο υπομενού υπάρχει η εντολή desktop με την προφανή λειτουργία επιστροφής στο desktop.
Στο επόμενο υπομενού (Custom) μπορούμε να τροποποιήσουμε τις βασικές παραμέτρους του πακέτου όπως το mode λειτουργίας, όπου υπάρχει δυνατότητα για λειτουργία σε τέσσερεις διαφορετικές ανάλύσεις με 256 χρώματα παντα. Επίσης έχουμε δυνατότητα ενεργοποίησης και εμφάνισης του grid και του data mode. Το data mode δεν είναι τίποτα άλλο από δύο γραμμές με νούμερα σε δύο διαφορετικές κλίμακες και μία γραμμή χαρακτήρων, τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε με το ποντίκι αντί να τα εισάγουμε πληκτρολογώντας . Αν και αρχικά φάνηκε ηλίθια σαν ιδέα, είναι πολύ πρακτική για διαδικασίες ρουτίνας.
Το υπομενού load χρησιμεύει για την εισαγωγή αντικειμένων στο σύστημα, είτε πρόκειται για κάποιο αντικείμενο δημιουργημένο στο Solid CAD είτε για κάποιο path από το Film Maker ή ακόμα για κάποιο sprite ή bitmap.
Οπως καταλάβατε έχουμε την δυνατότητα να εισάγουμε στο σύστημα κάποιο sprite και να το απλώσουμε σε μια επιφάνεια, μια δυνατότητα αρκετά καλή. Στο ίδιο μενού μπορούμε να διαγράψου με κάποιο αντικείμενο που είχαμε φορτώσει.
Επίσης από εδώ καθορίζονται και οι διαστάσεις για τα texture files δηλαδή τα sprites και τα bitmaps που έχουμε εισαγάγει.
Ακολουθεί το μενού edit με όλες τις παραμέτρους



που μπορούμε να καθορίσουμε για ένα συγκεκριμένο αντικείμενο. Εδώ πραγματικά βλέπουμε την πολυπλοκότητα του πακέτου και την πολυπλοκότητα υπολογισμών που γίνονται κατά την κατασκευή μιας οθόνης. Αρχικά θα πούμε ότι το κάθε αντικείμενο έχει δύο επίπεδα, δύο layers, που μπορούμε να επηρεάσουμε. Τα χαρακτηριστικά τους είναι (βαθειά ανάσα) : 1) Οι παράγοντες κληρονόμησης χρώματος από την πρωτότυπη επιφάνεια - είναι τρείς ambient, diffuse, specular. 2) Τα προσθετικά χρώματα για κάθε παράγοντα. 3) Τους συντελεστές specular, reflective, refractive για κάθε layer. 4) Τους συντελεστές μετάδοσης χρώματος για κάθε πρωτεύον χρώμα σε κάθε layer. 5) Τον δείκτη σε sprite (αν θέλουμε) και τους παράγοντες μεγένθυσης αυτού. Τέλος σε κάποιο υπομενού με τίτλο modify έχουμε την δυνατότητα για editing στα γεωμετρικά χαρακτηριστικά του αντικειμένου δηλαδή μπορούμε να αλλάξουμε την θέση του να το περιστρέψουμε και να του αλλάξουμε κλίμακα. Επειδή όμως έχουμε ήδη καλύψει τον χώρο μας και μένει ένα μεγάλο κομάτι του προγράμματος για περιγραφή, θα συνεχίσουμε στο επόμενο τεύχος όπου θα κάνουμε το USER τρισδιάστατο και rendered.

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

MS-DOS 5.0

Η ΑΡΧΗ ΜΙΑΣ ΝΕΑΣ ΕΠΟΧΗΣ

'Όταν πριν από μια δεκαετία σχεδόν, η Microsoft έφτιαξε την πρώτη έκδοση του MS/PC-DOS, λίγοι ίσως μπορούσαν να φανταστούν την εξέλιξη που θα είχε αυτό το λειτουργικό σύστημα. Τόσο σε μέγεθος όσο και σε δυνατότητες. Πράγματι, μέχρι πριν λίγο καιρό όσοι είχαν προβλέψει πόσο μεγάλο μέγεθος θα αποκτούσε δεν είχαν προβλέψει πόσο μικρές θα παρέμεναν οι δυνατότητές του, ενώ όσοι είχαν προβλέψει πόσο μικρές θα παρέμεναν οι δυνατότητές του δεν είχαν προβλέψει πόσο μεγάλο θα γινόταν το μέγεθός του.

Αυτά, μέχρι πριν λίγο καιρό. Γιατί τώρα όλα αυτά αλλάζουν, με τον ερχομό της έκδοσης 5.0, και όποιας άλλης την ακολουθήσει. 'Ολα; 'Ισως όχι, πάντως αρκετά, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς μαζί μας.

Από το τέλος της περασμένης χρονιάς άρχισε να κυκλοφορεί μία "δοκιμαστική" έκδοση του MS-DOS 5.0, κυρίως σε προγραμματιστές και επιλεγμένους πελάτες της Microsoft, οι οποίοι ανέλαβαν να ανακαλύψουν τυχόν σφάλματα στη λειτουργία του. Και σφάλματα ως συνήθως υπάρχουν, ή αν προτιμάτε, "ανωμαλίες" στη λειτουργία και "ιδιόμορφη" συμπεριφορά κάτω από ορισμένες συνθήκες.

Αυτή η έκδοση έφτασε στα χέρια μας πριν από λίγο καιρό, και μετά από ένα πρώτο έλεγχο που του κάναμε σε διάφορα μηχανήματα, σκεφτήκαμε να σας μεταφέρουμε τις πρώτες μας εντυπώσεις από αυτό που θα γίνει πιθανότατα το στάνταρ λειτουργικό σύστημα για τα συστήματα του κοντινού μέλλοντος (θεωρώντας φυσικά τα Windows σε άλλη κατηγορία)

Ας ξεκινήσουμε από τη συσκευασία, ή μάλλον από το μέγεθος που καταλαμβάνει η έκδοση 5.0. 'Οπως θα περιμένατε, είναι ακόμη μεγαλύτερο από την προηγούμενη έκδοση 4.01, η οποία να σημειωθεί ότι κατελάμβανε ήδη 6 δισκέτες των 360Κ ή 3 των 720Κ. Η έκδοση που είχαμε την ευκαιρία να δούμε κατελάμβανε το χώρο 3 δισκετών των 720Κ, με τη διαφορά ότι τα διάφορα αρχεία είναι συμπυκνωμένα, σε μία μορφή ανάλογη με τη μορφή των συμπυκνωμένων αρχείων των Windows 3.0. 'Οταν αποσυμπυκνωθούν, καταλαμβάνουν χώρο 4 δισκετών των 720Κ.

Λόγω του μεγέθους αλλά και άλλων παραγόντων, όπως η προώθηση των ισχυρότερων υπολογιστών 286 και 386 (η οποία τελευταία είναι περισσότερο έντονη τόσο από τη Microsoft όσο και από τις IBM και Intel), οι πιο συνηθισμένες εκδόσεις του λειτουργικού θα κυκλοφορούν σε δισκέτες των 1.2Μ και των 720Κ. Για την έκδοση των 360Κ, η Microsoft πιθανώς θα καταφύγει σε κάποιες "αλχημείες", δεδομένου ότι ορισμένα από τα αρχεία είναι τόσο μεγάλα που ακόμη και συμπυκνωμένα δε χωράνε στις δισκέτες των 360Κ. Σίγουρα θα συμβεί κάτι ανάλογο με την έκδοση των Windows 3.0 σε δισκέτες των 360Κ. 'Οπως καταλαβαίνετε, αφού τα διάφορα αρχεία είναι συμπυκνωμένα, χρειάζεται να αποσυμπυκνωθούν προτού μπορέσετε να τα χρησιμοποιήσετε. Και εδώ έχουμε μία ευχάριστη αλλά αναμενόμενη αλλαγή, σε σχέση με τις προηγούμενες μεθόδους εγκατάστασης μιας καινούργιας έκδοσης του MS-DOS. Αντί για περίπλοκες διαδικασίες, αρχεία batch και τα συναφή, υπάρχει ένα πρόγραμμα SETUP, το οποίο αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει την όλη εγκατάσταση του συστήματος στο σκληρό δίσκο ή σε δισκέτες.

Το πρόγραμμα αυτό είναι ανάλογο με το πρόγραμμα setup που συναντάμε στα Windows 3.0 (πολλές ομοιότητες ήδη, δε συμφωνείτε;). Πρώτα αναλαμβάνει να ελέγξει το σύστημά σας και αφού διαπιστώσει τη σύνθεσή του και πάρει τη δική σας επιβεβαίωση, σας δίνει την επιλογή να εγκαταστήσετε το σύστημα σε δισκέτες ή στο σκληρό σας δίσκο. Αν επιλέξετε την εγκατάσταση σε δισκέτες, τότε η διαδικασία είναι απλή, σας ζητάει να τοποθετήσετε στο drive κάποιες δισκέτες διαδοχικά και αυτό αναλαμβάνει όλα τα υπόλοιπα

Αν επιλέξετε την εγκατάσταση σε σκληρό δίσκο, τότε γίνεται ένας ακόμη έλεγχος, για το είδος της διαμέρισης (partitioniong) που έχει γίνει σε αυτόν. Αν έχετε χρησιμοποιήσει προγράμματα όπως ο Disk Manager της OnTrack Systems, τότε θα έχετε πρόβλημα. Στις οδηγίες εγκατάστασης δίνονται μερικοί τρόποι για να αντιμετωπίσετε αυτό το πρόβλημα, χωρίς να καταφύγετε σε δραστικές μεθόδους όπως το φορμάρισμα, αλλά και πάλι στις περισσότερες τέτοιες περιπτώσεις, οι δραστικές αυτές μέθοδοι είναι η μόνη λύση.

Μία τέτοια περίπτωση αντιμετωπίσαμε όταν δοκιμάσαμε να εγκαταστήσουμε το σύστημα σε ένα σκληρό δίσκο των 105Μ, ο οποίος είχε χωριστεί σε δύο partitions, των 20 και 85Μ αντίστοιχα, με τη βοήθεια του Disk Manager και ενώ το λειτουργικό MS-DOS 3.3 δεν το επέτρεπε αυτό φυσιολογικά. Ενώ οι οδηγίες αναφέρουν ότι θα έπρεπε να δοκιμαστεί η παράμετρος /u στο πρόγραμμα εγκατάστασης, αυτό δεν λειτούργησε τελικά.

Ας υποθέσουμε όμως ότι δεν αντιμετωπίζετε κάποιο πρόβλημα σαν το παραπάνω, και πως διαθέτετε περίπου 2.5Μ ελεύθερα στο σκληρό σας δίσκο. Σε άλλη περίπτωση θα έπρεπε να κρατήσετε αντίγραφα σε των αρχείων σας και να κάνετε την εγκατάσταση, να φορμάρετε πάλι τον δίσκο και να ξαναβάλετε πίσω τα περιεχόμενά του από τα αντίγραφα. Τώρα όμως, αυτό δεν είναι απαραίτητο. Το SETUP ανιχνεύει το δίσκο σας για τα παλιά αρχεία του DOS, και τα σώζει σε ένα directory OLD_DOS, δίνοντας σας έτσι την ευκαιρία να εγκαταστήσετε πάλι την παλιά έκδοση του DOS χωρίς κόπο. Εκτός από αυτό, σώζει όλες τις ζωτικές για το σύστημα πληροφορίες σε μία ή δύο δισκέτες, ώστε το μόνο που έχετε να κάνετε για να επιστρέψετε το σύστημά σας στην προηγούμενη κατάστασή του είναι να εκκινήσετε το σύστημα από αυτές τις δισκέτες. Αυτόματα, η έκδοση 5.0 θα σβηστεί

και η παλιά έκδοση θα επανέλθει όπως ήταν πριν.

Πέρα από αυτή την ευκολία, το SETUP σας επιτρέπει να κρατήσετε αντίγραφα όλων των αρχείων του δίσκου σας πριν προχωρήσει στην εγκατάσταση του νέου συστήματος σε αυτόν, για κάθε ενδεχόμενο. Πάντως, εμείς όλες τις φορές που επιχειρήσαμε την εγκατάσταση δεν κρατήσαμε αντίγραφα, και δεν παρουσιάστηκε κανένα πρόβλημα σε κανένα από τα μηχανήματα που χρησιμοποιήθηκαν. Ούτε στην εγκατάσταση, ούτε στην επαναφορά του προηγούμενου λειτουργικού.

Το τελευταίο πράγμα που κάνει το SETUP, είναι να ελέγξει τα αρχεία CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT και να κάνει τις απαραίτητες αλλαγές σε αυτά, κρατώντας και αντίγραφα των αρχικών εκδόσεών τους, για κάθε ενδεχόμενο. Αυτά τα νέα CONFIG.SYS και AUTOEXEC.BAT ίσως χρειαστούν κάποια περαιτέρω ρύθμιση από εσάς, αλλά όχι μεγάλες αλλαγές.

Κάτι σημαντικό που πρέπει να αναφέρουμε είναι η επιλογή που σας δίνεται, να φορτώνετε αυτόματα το DOSSHELL με την εκκίνηση του συστήματος ή όχι. Αυτό το SHELL έχει μεγάλη διαφορά από το προηγούμενο, αλλά θα αναφερθούμε διεξοδικότερα σε αυτό αργότερα. Ας δούμε όμως μερικές από τις διαφορές αυτής της έκδοσης του MS-DOS από τις προηγούμενες. Καταρχήν, υπάρχει ένα αρχείο, το WINA20.386, το οποίο πρέπει να βρίσκεται στο root directory, και χρησιμεύει για την καλύτερη λειτουργία των Wimdows. Υπάρχει επίσης το SETVER, το οποίο ξεγελάει ορισμένα προγράμματα τα οποία τρέχουν μόνο κάτω από μια συγκεκριμένη έκδοση του DOS, ώστε να νομίζουν πως τρέχουν κάτω από την έκδοση εκείνη. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να "ξεφορμάρετε" μια δισκέτα, με το UNFORMAT, όπως και να "ξεσβήσετε" ένα αρχείο, με το UNDELETE. Αυτά τα προγράμματα έχουν φτιαχτεί με τη συνεργασία της Central Point Software, η οποία είναι υπεύθυνη για τα γνωστά PC Tools, PC Backup κ.λ.π. Για μεγαλύτερη προστασία, υπάρχει και το Mirror, ανάλογο με το Mirror των PC Tools, και επιπλέον κατά το φορμάρισμα μιας δισκέτας κρατιούνται πλέον πληροφορίες που βοηθούν το UNFORMAT να κάνει τη δουλειά του, σε περίπτωση που χρειαστεί.

Υπάρχει επιπλέον το DOSKEY, το οποίο κρατάει τις εντολές που δίνετε και μπορείτε να τις ανακαλέσετε χρησιμοποιώντας τα βελάκια. Ένα τέτοιο πρόγραμμα έχει αποδειχτεί απαραίτητο, και όλοι οι χρήστες λίγο-πολύ χρησιμοποιούν κάποιο ανάλογο εδώ και καιρό. Έτσι είναι ευχάριστο να βλέπει κανείς να περιλαμβάνεται σαν στάνταρ μαζί με το DOS.

Πολύ ευχάριστο είναι και το γεγονός της προσφοράς - επιτέλους! - ενός full-screen editor, του EDIT επιπλέον του EDLIN ο οποίος εξακολουθεί να αποτελεί μέρος του πακέτου (αχρείαστος να 'ναι...). Μόνο που για να λειτουργήσει ο EDIT, απαιτεί την ύπαρξη της Quick Basic. Αυτό σας δίνει μια ιδέα για τη μορφή και τις δυνατότητες του editor αυτού, ο οποίος να σημειωθεί ότι φυσικά δουλεύει με παράθυρα.

Και βέβαια όπως καταλάβατε, η Basic που προσφέρεται με το πακέτο δεν είναι η παλιά - και πάντα αχώνευτη για μας... - GW Basic, αλλά η πιο μοντέρνα Quick Basic, η μάλλον μια έκδοσή της. Υπάρχει ακόμη ένα πρόγραμμα αναζήτησης αρχείων, το WHERE, ενώ πολύ σημαντική είναι και η ύπαρξη του HELP, με το οποίο μπορεί κανείς να πάρει βοήθεια για τη σύνταξη μιας εντολής. Το καλό μάλιστα είναι πως το κείμενο της βοήθειας μπορεί να το καθορίσει ο ίδιος ο χρήστης, ακόμη και να προσθέσει άλλες εντολές ή προγράμματα για τα οποία το σύστημα θα δίνει βοήθεια. Πέρα από αυτό, αν σε μια οποιαδήποτε εντολή του DOS δώσει κανείς σαν παράμετρο /?, θα πάρει μια λίστα από τις παραμέτρους που δέχεται αυτή η εντολή. Βλέπουμε δηλαδή πως το όλο σύστημα έχει γίνει πολύ πιο φιλικό στη λειτουργία του.

Υπάρχουν ακόμη νέες εντολές ειδικές για δίκτυα, και συγκεκριμμένα οι REDIR, NETWKSTA, SETNAME και NET5, ενώ πολύ σημαντικές αλλαγές βρίσκει κανείς και στο DOSSHELL. Αυτό μοιάζει τώρα πολύ περισσότερο στα Windows παρά στο παλιό SHELL της έκδοσης 4.01. Βέβαια, συνεχίζει να είναι βασισμένο σε γραφικά "χαρακτήρων", σε στυλ PCSHELL για παράδειγμα, η εμφάνιση και οι δυνατότητές του όμως είναι πολύ αυξημένες. Μέχρι και η δυνατότητα για μεταγωγή διεργασιών (task switching) υπάρχει, πράγμα που μπορεί να μην αποτελεί πολυεπεξεργασία, αλλά συνιστά πάντως μεγάλη πρόοδο σε σχέση με το παρελθόν.

Μέσα από το κέλυφος, μπορεί κανείς να κάνει όλα τα συνηθισμένα πράγματα, όπως αντιγραφή αρχείων και δισκετών, εξέταση καταλόγων και αρχείων, τρέξιμο προγραμμάτων κ.λ.π, και ακόμη μπορεί για αυτές τις εργασίες να χρησιμοποιήσει το ποντίκι του (αρκεί να είναι συμβατό με Microsoft Mouse, και ο οδηγός του ποντικιού να είναι συμβατός με μία έκδοση μεταγενέστερη της 6.20 του MOUSE.COM ή MOUSE.SYS της Microsoft).

Δεν είναι όμως μόνο αυτές οι αλλαγές που θα βρει κανείς στο MS-DOS 5.0. Σημαντικότερες είναι ίσως οι αλλαγές στον τρόπο λειτουργίας του. Μέχρι τώρα, κάθε νέα έκδοση πρόσθετε ορισμένα χαρακτηριστικά και αφαιρούσε πολύτιμα KB από τον περιορισμένο χώρο των 640K που διατίθεται για την εκτέλεση των προγραμμάτων. Πράγματι, κάτω από τον "παλιό" τρόπο λειτουργίας, το MS-DOS 5.0 καταναλώνει περίπου 10 με 15 KB περισσότερα από την έκδοση 3.3. Όχι και πολύ ευχάριστο ε; Αν όμως διαθέτετε και κάποια μνήμη πάνω από τα 640K, τότε το DOS μπορεί πλέον να τη χρησιμοποιήσει για να φορτώσει σε αυτή τους διαφόρους οδηγούς (drivers), τα buffers κ.τ.λ, αλλά και πολλά TSR προγράμματα. Έτσι σε ένα 386 για παράδειγμα, η ελεύθερη μνήμη μπορεί να φτάσει τα 610 ως 620KB, και μάλιστα σε μια συγκεκριμμένη περίπτωση το κέρδος από τη χρήση της έκδοσης 5.0 αντί για την 3.3 ήταν 50 με 60KB. Αυτό, είναι καλά νέα για μας. Βέβαια, τέτοιες δυνατότητες μπορούσε να αποκτήσει κανείς και παλιότερα, χρησιμοποιώντας κάποιο "επεκτατή του DOS" (DOS extender), όπως οι QEMM, 386MAX κ.α.

Ο τρόπος που δουλεύουν αυτοί, αλλά και το DOS τώρα πια, είναι με το να εκμεταλλεύονται την περιοχή ανάμεσα στα 640K και το 1MB, φορτώνοντας εκεί τους διάφορους οδηγούς, τα προγράμματα TSR κ.λ.π. Με το DOS, φορτώνετε πρώτα το HIMEM.SYS, χρησιμοποιώντας την κατάλληλη εντολή στο αρχείο CONFIG.SYS, και μετά δίνετε την εντολή dos=umb στο ίδιο αρχείο, ακολουθούμενη από την εντολή device=emm386.exe noems. Από κει και πέρα, όποιους οδηγούς θέλετε να φορτώσετε στην extended memory, τους φορτώνετε με την εντολή DEVICEHIGH= αντί της DEVICE=, ενώ όσα προγράμματα (συνήθως TSRs) θέλετε να φορτώσετε σε αυτήν, δίνετε την εντολή LOADHIGH <πρόγραμμα> ή LH <πρόγραμμα> στο αρχείο AUTOEXEC.BAT.

Υπάρχουν μερικά προγράμματα και μερικοί οδηγοί που δεν είναι δυνατόν να φορτωθούν "ψηλά" με αυτόν τον τρόπο. Το ποιοι είναι αυτοί το βρίσκει κανείς με την αλάνθαστη μέθοδο... του πειραματισμού! Το δοκιμάζετε, και αν δουλέψει, δούλεψε... Πάντως, στις δισκέτες υπάρχει ήδη ένας κατάλογος με τα προγράμματα και τους οδηγούς που έχει ελεγχθεί η συμβατότητά τους με αυτό τον τρόπο φορτώματος στην extended memory. Να αναφέρουμε επίσης πως στο πακέτο υπάρχουν και οδηγίες για τη λύση μερικών από τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν, και τα οποία έχουν σχέση με προγράμματα ή με hardware. Δεν καλύπτουν βέβαια όλα τα πιθανά προβλήματα, αλλά πάντως είναι μια κάποια βοήθεια, σε περίπτωση που κάτι πάει στραβά.

Τώρα λοιπόν που πήρατε μια ιδέα για το πως είναι το MS-DOS 5.0, να δούμε και πως τα πάει στην πράξη. Γενικά, θα λέγαμε καλά, με τις ασυμβατότητες να περιορίζονται σε μικρά ποσοστά και ειδικές συνθήκες. Για παράδειγμα, σε μία περίπτωση εμφανίστηκε ένα πρόβλημα, όπου το AUTOCAD v.10 μπέρδευε το σημείο όπου θα έβρισκε κάποια αρχεία, αλλά βέβαια το AUTOCAD δεν είναι και το απλούστερο πρόγραμμα, ενώ και η εγκατάστασή του είχε και κάποιες ιδιαιτερότητες. Πάντως το πρόβλημα είχε σχέση με την εντολή APPEND. Επίσης, κάποια προγράμματα TSR αρνούνταν να ενεργοποιηθούν, μη αναγνωρίζοντας το συνδιασμό των πλήκτρων με τα οποία καλούνται. Τέτοιο παράδειγμα είναι το TORNADO, ένα πρόγραμμα σημειωματαρίου κ.τ.λ. Επίσης κάποιο πρόβλημα παρατηρήθηκε και στη λειτουργία του γνωστού οδηγού για εναλλαγή του πληκτρολογίου από ελληνικά σε αγγλικά EXTKB, κάτω από ορισμένες συνθήκες. Δεκάδες άλλα προγράμματα έτρεξαν πάντως χωρίς πρόβλημα. Μία περίεργη περίπτωση που εμφανίστηκε μία μόνο φορά, και δεν είχαμε την ευκαιρία να την επαληθεύσουμε, ήταν όταν ένα PC/XT αρνήθηκε να ξεκινήσει από μία δισκέτα εκκίνησης με το DOS 5.0, μη μπορώντας καν να διαβάσει τη δισκέτα. Μπορεί να ήταν πάντως πρόβλημα drive, γιατί με την ίδια δισκέτα μπορέσαμε να εκκινήσουμε δύο άλλα μηχανήματα.

Αυτές είναι οι μέχρι τώρα εντυπώσεις και εμπειρίες μας από το MS-DOS 5.0. Πιστεύουμε να πήρατε μια καλή πρώτη ιδέα για αυτό. Στο μέλλον, θα σας ενημερώσουμε και πάλι για αυτό, καθώς η εμπειρία από τη χρήση του θα μεγαλώνει. Όσο για το αν αξίζει να το χρησιμοποιεί κανείς, η απάντηση είναι σαφώς ναι, αρκεί να πληρούνται ορισμένες προϋποθέσεις. Αν για παράδειγμα έχετε μόνο ένα PC/XT και η μνήμη είναι για σας πολύτιμη, τότε ίσως η έκδοση 3.3 αποτελεί ακόμη την καλύτερη λύση. Αν πάλι έχετε ένα AT 286, 386 ή 486 (...), τότε οπωσδήποτε το DOS 5.0 αποτελεί καλύτερη λύση, με την προϋπόθεση πως τα προγράμματα που χρησιμοποιείτε δεν θα παρουσιάσουν προβλήματα συμβατότητας. Γενικά, αν μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε, κάντε το! Και με αυτή τη συμβουλή, κλείνουμε την σημερινή αναφορά μας στο MS-DOS 5.0. Τώρα μπορούμε να αρχίσουμε να κάνουμε σχέδια για το επόμενο, MS-DOS 6.0...

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+
AMIGA 2000
ARCHIMEDES
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
CITIZEN
PANASONIC
SEIKOSHA
STAR

ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ATARI 2600
AMSTRAD 4000
NINTENDO

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"	TV MODULATOR
DISK DRIVE 5.25"	VIDEO DIGITISER
ΜΝΗΜΗ 512 KB	ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ
ΜΝΗΜΗ 1.5MB	GENLOCK
HD 20 MB	ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΤΗΛ. 3625024

ΤΙΤΛΟΣ	SPACE QUEST IV
HOUSE	SIERRA ON-LINE
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	11.100
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

SPACE QUEST IV

ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

Συνεχίζουμε την παρουσίαση των καινούργιων περιπετειών της Sierra On-Line, παρουσιάζοντας πρώτοι απ'όλους, την τελευταία συνέχεια της θρυλικής σειράς των SPACE QUEST. Αλήθεια υπάρχει κάποιος φίλος του είδους, που να μην έχει παίξει έστω και ένα παιχνίδι της σειράς; Απ'ότι πιστεύω όχι. Σίγουρα πολλοί φίλοι θα περιμένουν με αγωνία την ώρα που θα κάνει την εμφάνισή του το SPACE QUEST IV. Ε λοιπόν φίλοι μου η ώρα αυτή έφτασε... Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο του Space Quest IV...



ΣΕΝΑΡΙΟ

Ετοιμαστείτε για ένα μακρινό επίπονο ταξίδι μέσα στο χρόνο με τον αγαπημένο όλων ήρωα, Roger Wilco. O Roger Wilco αρχίζει ένα ταξίδι μέσα στο διάστημα και το χρόνο σ'αυτό το τέταρτο μέρος της επιτυχημένης σειράς Space Quest με τίτλο Roger Wilco and the time Rippers. Από μια νοσταλγική ματιά στο παρελθόν του Space Quest I σε μια τρομακτική επίσκεψη στο μέλλον του Space Quest XII, o Roger Wilco είναι στη δράση και πάλι. Στα ίχνη του βρίσκεται η Sequel Police, φοβεροί δολοφόνοι που στόχος τους είναι να βάλουν ένα τέλος στη ζωή του Roger και σε όλες τις ανοησίες του τύπου Space Quest, μια και καλή. Ακόμα μια φορά εξαρτάται απ'τον Roger Wilco αν θα σωθεί το μέλλον -ή μήπως είναι το παρελθόν- της σειράς των Space Quest και να κρατήσει ασφαλές το σύμπαν για δίκαια παιχνίδια, "κακά" αστεία και πολλά ακόμη παιχνίδια Space Quest...



ΓΡΑΦΙΚΑ

Φτάσαμε και στο πιό δυνατό σημείο που διαθέτει το Space Quest IV. Ποιό είναι αυτό; μα φυσικά τα γραφικά του. Εδώ θα πρέπει λίγο να σταθούμε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τέλεια!!. Πιστεύω πως το παιχνίδι διαθέτει τα καλύτερα γραφικά από κάθε άλλο παιχνίδι του είδους που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Είναι πράγματι εκπληκτικά. Οι εικόνες είναι τόσο ζωντανές που νομίζει κανείς ότι είναι πραγματικές. Οι χρωματικοί συνδυασμοί απίθανοι. Για να καταλάβετε σε VGA MODE τα χρώματα φτάνουν τα 256!!. Μερικές οθόνες ξεπερνάνε κάθε όριο, μερικές από αυτές, η σκηνή που το πουλί παίρνει τον Roger στην φωλιά του, η σκηνή που ο Roger ταξιδεύει μέσα σε μια χρονοδίνη, η εκπληκτική σκηνή με τις αμαζόνες και άλλες πολλές. Κάτι που μου έκανε φοβερή εντύπωση ήταν το κομμάτι που επισκέπτεσαι το Space Quest I, εκεί θα καταλάβετε πραγματικά τα τεράστια άλματα που έχει κάνει η εταιρεία στον τομέα των γραφικών. Οταν θα φτάσετε στο Space Quest I, όλα τα υπόλοιπα γραφικά εκτός από τον Roger και το σκάφος έχουν την ίδια ανάλυση (CGA) που είχε χρησιμοποιήσει η εταιρία τότε που έβγαλε το παιχνίδι. Σε εκείνο το σημείο φαίνεται η πραγματική διαφορά. (φοβερά ρεαλιστικό). Με δυό λόγια τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τόσο φοβερά που παίρνουν 100 με άριστα το 10..

ΗΧΟΣ

Για την μουσική δεν χρειάζεται να πώ και πολλά πράγματα, μόνο ότι την έχει γράψει ο Bob Siebeuberg των Supertramp. Τα μουσικά κομμάτια που περιέχονται στο παιχνίδι είναι εκπληκτικά. Κομμάτια Jazz και Rock & roll, ντύνουν εκπληκτικά το παιχνίδι. Ο ήχος σε συνδυασμό με την μοναδική ατμόσφαιρα πιστεύω ότι ανεβάζουν κατά πολύ την περιπέτεια.



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

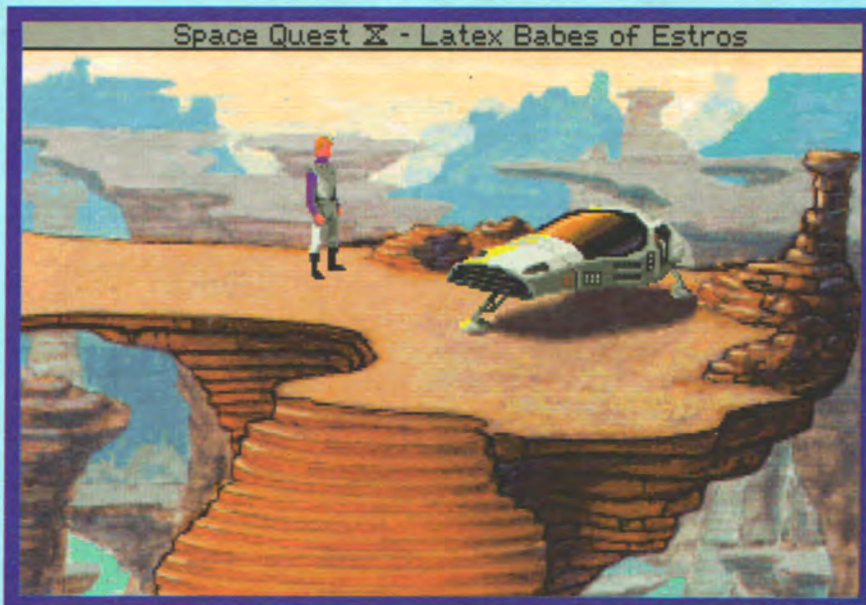
Το παιχνίδι όπως και κάθε καινούργιο παιχνίδι της Sierra τρέχει μόνο σε EGA-VGA και δεν υποστηρίζει αναλύσεις CGA-Hercules. Κάτι που θα πρέπει να προσέξουμε είναι ότι το παιχνίδι απαιτεί drives 3.5" ή 5.25" του 1,2 MB. Για αυτό οι φίλοι που δεν διαθέτουν υπολογιστή με VGA ή EGA και drives 3.5" ή 5.25 του 1.2 δεν θα έχουν την δυνατότητα να παίξουν το παιχνίδι. Φίλοι είναι καιρός να αρχίσετε να σκέφτεστε σοβαρά κατά την γνώμη μου, την αγορά (αν υπάρχει και το ανάλογο χρηματικό ποσό) μιας VGA κάρτας και ενός Multisync Monitor, μιάς και όπως δείχνουν τα πράγματα από εδώ και εμπρός όλα τα adventure θα έχουν αυτές τις "τρελλές" τεχνικές απαιτήσεις.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Εδώ συναντάμε μια από τις βασικές καινοτομίες που έχει εφαρμόσει η Sierra, στα καινούργια της παιχνίδια. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τον ίδιο χειρισμό που χρησιμοποιεί και το King's Quest V, με μερικές αλλαγές.
Στο παιχνίδι δεν γράφουμε τίποτα. Ολο το adventure διευθύνεται από 10 διαφορετικά icon-box.Αυτά είναι κατά σειρά : **WALK, LOOK, ACTION, TALK, SMELL, TASTE, ITEM ICON, INVENTORY, SYSTEM, HELP**. Για να δούμε τί κάνει το κάθε ένα; Με το WALK icon περπατάμε σε όποιο σημείο της οθόνης θέλουμε. Αντικαθιστά τα βελάκια του κέρσορα. Το WALK icon έχει την δυνατότητα να καθορίζει από μόνο του την πορεία που θα ακολουθή-

σει ο χαρακτήρας. Δηλαδή εάν ο χαρακτήρας μας βρίσκεται στην μία άκρη της οθόνης και εμείς θα θέλαμε να τον μετακινήσουμε στην άλλη άκρη και ενδιάμεσα υπάρχουν κάποια εμπόδια, εμείς δεν έχουμε τίποτα άλλο να κάνουμε παρά να βάλουμε το Walk cursor στην άκρη της οθόνης και να κάνουμε click. Το πρόγραμμα θα αναλάβει να καθορίσει μόνο του την πορεία του χαρακτήρα μας. Με το LOOK icon μπορούμε να εξετάσουμε κάθε αντικείμενο που υπάρχει στην οθόνη. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε, είναι να τοποθετήσουμε το Look Cursor πάνω στο αντικείμενο, να κάνουμε click και αμέσως θα πάρουμε μια πλήρη περιγραφή του αντικειμένου. Με το ACTION icon χειριζόμαστε όλη την δράση. Αντικαθιστά όλες τις εντολές που χρησιμοποιούσαμε ώς τώρα πχ. get, open, go in, put, jump κλπ. Δηλαδή ένα δούμε για παράδειγμα ένα αντικείμενο κάπου, και πρέπει να το πάρουμε δεν έχουμε να κάνουμε τίποτα άλλο από το να βάλουμε το Action cursor πάνω στο αντικείμενο και να κάνουμε click. Με το TALK icon συνομιλούμε με τους άλλους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουμε είναι να τοποθετήσουμε το Talk cursor πάνω στον χαρακτήρα που θέλουμε και να κάνουμε click. Το πρόγραμμα θα αναλάβει να μιλήσει για σας και θα πεί ότι είχατε να πείτε. Με το SMELL icon μπορούμε να μυρίσουμε οποιοδήποτε αντικείμενο που βρίσκεται στην οθόνη. Με το TASTE icon μπορούμε να γευτούμε οποιοδήποτε αντικείμενο που βρίσκεται στην οθόνη. Το Item Icon μας δείχνει το τελευταίο αντικείμενο που έχουμε διαλέξει από το inventory. Το αντικείμενο που απεικονίζει το Item Icon μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε πάνω σε κάποιον χαρακτήρα ή αντικείμενο πχ. give buckazoids to robot. Το inventory μας δείχνει τι αντικείμενα κουβαλάμε επάνω μας. Τα αντικείμενα πλέον απεικονίζονται με εικόνες και όχι με το ονομά τους. Μέσα από inventory έχετε την δυνατότητα, να μεταφέρετε κάποιο αντικείμενο μέσα σε άλλο αντικείμενο, να μεταφέρετε κάποιο αντικείμενο στο item icon, να δείτε την περιγραφή του κάθε αντικειμένου και να ανοίξετε κάποιο αντικείμενο. Το SYSTEM icon κρύβει μέσα του πολλές χρήσιμες εντολές. Οταν ανοίγουμε το system icon μας εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο. Το νέο αυτό παράθυρο περιέχει τις εντολές, ρυθμίσεις ήχου, ρυθμίσεις λεπτομέρειας, ρύθμιση ταχύτητας, Restore, Save, Restart, Quit, Play (μας επιστρέφει στο παιχνίδι), πινακάκι που μας δείχνει το Score, Help, Sierra. Το Help μας δίνει πληροφορίες για όλα τα προηγούμενα icons.





ΥΠΕΡ



Τέλεια Γραφικά.
Αφθονο αναρχικό Χιούμορ.
Τρελλό Σενάριο.
Φοβερά Μουσικά κομμάτια.
Εκπληκτική Κίνηση.
Μοναδική Ατμόσφαιρα.

ΜΙΑ ΓΝΩΜΗ ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Το νέο σύστημα χειρισμού-λεξιλόγιο που χρησιμοποιεί η Sierra κατά την γνώμη μου έχει διττή "προσωπικότητα". Αρχικά χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα αυτή τη νέα τεχνική γίνεται πολύ άμεσο και οικείο προς τον χρήστη. Ο χρήστης μπορεί πλέον ξεπερνώντας κάποιες λεκτικές δυσκολίες, να επικοινωνήσει με μεγαλύτερη επάρκεια με το πρόγραμμα. Ομως με την απλούστευση αυτή, έχω την πεποίθηση ότι το adventure χάνει από τη μαγεία και τη συνθετότητα που το χαρακτήριζε. Αναμφισβήτητα δεν είναι το



ίδιο να μιλάς με κάποιον χαρακτήρα μέσω ενός icon και μέσω κάποιων προτάσεων-λέξεων. Ανεξάρτητα βέβαια από τη λειτουργικότητά του πιστεύω ότι εσείς είστε αυτοί που θα μπορείτε τελικά κρίνοντάς το να το αποδεχτείτε ή όχι. Η τελευταία κουβέντα σας ανήκει...

ΑΦΘΟΝΟ ΧΙΟΥΜΟΡ

Κάτι που ανέκαθεν χαρακτήριζε την σειρά των Space Quest είναι το άφθονο και αστείρευτο χιούμορ. Ετσι και σε αυτό το τέταρτο μέρος της σειράς το χιούμορ είναι άφθονο. Μερικές σκηνές ξεπερνάνε κάθε όριο. Χαρακτηριστικές σκηνές, τα παιχνίδια στο software shop, η συνομιλία με τους τρείς τύπους στο Space Quest I κα. Κατά την γνώμη μου το χιούμορ του Space Quest παίρνει 100 με άριστα το 10, και να είστε σίγουροι ότι είναι ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να γελάσετε πολύ..

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για το καλύτερο 3D Graphics Adventure που έχει κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα για PC's. Αυτό πιστεύω ότι τα λέει όλα. Το παιχνίδι είναι πραγματικά αριστουργηματικό και μόνο καλές εντυπώσεις θα σας αφήσει. Τα τέλεια γραφικά, η ρεαλιστική ατμόσφαιρα, το τρελλό σενάριο και το άφθονο αναρχικό χιούμορ ανεβάζουν το παιχνίδι στην πρώτη θέση. Η Sierra on-line έκανε και πάλι το θαύμα της (αν και περιμένουμε και άλλα "Θαύματα" αυτό το χρόνο, Rise of the Dragon, Larry IV.) Γνώμη μου είναι ότι αυτό το παιχνίδι, θα έχει μια τεράστια εμπορική επιτυχία (το αξίζει άλωστε). Φίλοι του είδους αν δεν έχετε δεί ακόμα το Space Quest IV, δεν έχετε παρά να το δείτε και είναι σίγουρο ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ SPACE QUEST IV

Ναι φίλοι μου καλά διαβάσατε, όποιος φίλος ή φίλη θα ήθελε να έχει στα χέρια του, την ολοκληρωμένη λύση του φανταστικού Space Quest IV, δεν έχει παρά να μας στείλει ένα γράμμα με την πλήρη διεύθυνση του και ένα γραμματόσημο εσωτερικού και εγώ θα φροντίσω σε λίγες μέρες η λύση να βρίσκεται στα χέρια σας. Ο φάκελος έξω θα πρέπει να γράφει "Για την στήλη Spell Shop [Λύση Space Quest IV]".

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας βρίσκεστε στο Space Quest XII. Σε περίπτωση που θα συναντήσετε ένα τύπο, μη τον πλησιάσετε γιατί θα χάσετε. Σε περίπτωση όμως που έχετε σώσει το παιχνίδι αξίζει πραγματικά να τον συναντήσετε. Προχωρείστε ανατολικά, βλέπετε ένα σχοινί, πάρτε το (+5). Τώρα προχωρείστε δύο οθόνες δυτικά. Μπροστά σας βλέπετε ένα διαστημικό όχημα, κάντε LOOK στο όχημα και OPEN το ντουλαπάκι. Μέσα βρίσκετε έναν LapTop, πάρτε τον LapTop (+5). Κρυφτείτε στο αριστερό μέρος της οθόνης και τοποθετείστε το rope που βρήκατε στο έδαφος. Σε λίγο θα εμφανιστεί ένας λαγός παιχνίδι. Μόλις ο λαγός πατήσει στο στεφάνι-παγίδα με το χέρι click πάνω στον λαγό. Τον πιάνετε (+10). Πηγαίνετε μια οθόνη βόρεια και στο άρμα με την παλάμη κάντε click. Βλέπετε ένα UNSTABLE ORDNANCE. Πάρτετο (+25), και ξαναβάλτετο στην θέση του (-20). Τώρα προχωρείστε δύο οθόνες ανατολικά. Βρίσκεστε σε μια οθόνη που βρίσκονται δύο σχάρες υπονόμου. Πλησιάστε αυτή που είναι παράλληλη στην οθόνη (όχι κάθετη) και μπείτε μέσα (+5). Βρίσκεστε σε ένα υπόγειο γραφείο. Πάνω στο γραφείο υπάρχει ένα άδειο βάζο, πάρτετο (+5), και ανοίξτε το inventory. Κάνοντας LOOK στον λαγό τον βλέπετε από την πίσω πλευρά του, εκεί υπάρχει μια μπαταρία, πάρτετην (+3). Τώρα LOOK LapTop. Βλέπετε ότι έχει μια τρύπα για την θέση μπαταρίας πάρτε την μπαταρία και βάλτε την μέσα στον LapTop (+3). Τώρα πατείστε το κουμπί που βρίσκεται πάνω στο γραφείο (+10). Προσέξτε καλά όλα αυτά που θα ακούσετε. Αριστερά σας υπάρχει μια πόρτα ασφαλείας. Πλησιάστε την και με το Action icon ανοίξτε την. Τώρα βάλτε το jar στο item icon και προχωρείστε βόρεια, μετά δύο οθόνες δυτικά και νότια. Ξαφνικά από μια σχάρα που βρίσκεται στον τοίχο βγαίνει μια πράσινη ουσία. Σώστε. Περιμένετε να σας πλησιάσει αρκετά και βάλτε το jar, πάνω της. Παίρνετε λίγη από αυτή την πράσινη ουσία (+5). Γρήγορα προχωρείστε μια οθόνη νότια. Βλέπετε μια σκάλα. Ανεβείτε (+3). Βλέπετε ένα διαστημικό όχημα της Sequel Police να προσγειώνεται. Γρήγορα βγείτε έξω (κάνοντας click με το action cursor πάνω στο έδαφος) και προχωρείστε δύο οθόνες ανατολικά. Μπροστά σας βρίσκεται το διαστημόπλοιο. Μπείτε μέσα. Το διαστημόπλοιο φεύγει και πηγαίνει στην βάση του. Εσείς αφού βγείτε προχωρείστε μια οθόνη δυτικά. Ξαφνικά ένα Timebuster 2000 SUX εμφανίζεται. Ο οδηγός του κατεβαίνει και πλησιάζει τον αλλο φρουρό, μαλώνουν. Εσείς δεν πρέπει να χάσετε αυτή την ευκαιρία. Μπείτε γρήγορα μέσα στο ανοιχτό Timebuster 2000 SUX. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται και το κλείδωμα του παιχνιδιού. Σας ζητά κάποια γράμματα που θα τα βρείτε στον ειδικό πίνακα που υπάρχει μέσα στο manual. Αφού εμφανιστεί η εικόνα που σας δείχνει μέσα στο διαστημόπλοιο, μπροστά σας βλέπετε τα όργανα του σκάφους. Πάνω ακριβώς από το πληκτρολόγιο, υπάρχει μια μακρόστενη οθόνη. Η οθόνη μας δείχνει ένα κωδικό. Γράψτε κάπου αυτό τον κωδικό γιατί θα σας χρειαστεί. Τώρα θα πρέπει να γράψετε τον κωδικό ή αναποδα ή να τον κόψετε στην μέση και να γράψετε πρώτα το δευτερο μέρος και μετά το πρώτο. Εφόσον τον γράψετε, πατήστε το ENT και θα τηλεμεταφερθείτε στο Space Quest X. Τώρα βγείτε έξω και......



ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	100
ΗΧΟΣ	100
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	97
ΓΕΝΙΚΑ	99

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	SIMEARTH
HOUSE	OCEAN
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	8600
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

SIMEARTH

Η πολυπλοκότητα ενός συστήματος, όπως είναι ένας πλανήτης, είναι τόσο μεγάλη που ούτε καν θα φανταζόμασταν ποτέ ότι ένα παιχνίδι θα τολμούσε ποτέ να κάνει κάτι τέτοιο. Το οικολογικό πρόβλημα από την άλλη είναι η υπ'αριθμόν 1 απειλή του κόσμου μας. Μόνο το SimEarth θα τολμούσε ποτέ να συνδιάσει τα δύο αυτά στοιχεία και να φτιάξει κάτι το μοναδικό...



ΕΚΤΑΤΗ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η επιστήμη δεν είναι σίγουρη αν η νοημοσύνη αποτελεί το απόγειο της εξέλιξης των όντων. Μελετώντας πάντως την συντακτική επιτροπή του user, βρήκε βάσιμες αμφιβολίες ως προς την εξέλιξη του ανθρώπινου γένους...

ΥΠΟΘΕΣΗ - Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΓΑΙΑΣ

Το παιχνίδι στηρίζεται στην Θεωρία της Γαίας, όπως πρώτο παρουσιάστηκε από τον James Lovelock. Η θεωρία αυτή υποστηρίζει ότι ολόκληρος ο πλανήτης είναι ένα ενιαίο οικοσύστημα που θέλει τα έμβια όντα να εξελίσσονται σύμφωνα με την φυσική επιλογή και την διαμόρφωση της ξηράς, αλλά και των ωκεανών σαν μία συνδιασμένη και αλληλοεπιδρομένη λειτουργία. Στην θεωρία αυτή, οι οργανισμοί και το υλικό περιβάλλον τους μαζί, αποτελούν ένα σύστημα το οποίο αυτορυθμίζει το κλίμα και την ατμοσφαιρική σύνθεση. Το γεγονός ότι η μέση θερμοκρασία της Γης έχει μείνει σταθερή και ιδανική για την ανάπτυξη ζωής επι 3.6 δισεκατομμύρια χρόνια παρά την αύξηση κατά 25% της ακτινοβολίας από τον ήλιο και το σταθερό ποσοστό του οξυγόνου στο 21% μέσα στον αέρα επί 200 εκατομμύρια χρόνια, μπορεί να εξηγηθεί από την θεωρία της Γαίας. Ομως πρέπει να πούμε προτού συνεχίσουμε ότι αυτή η θεωρία δεν είναι απόλυτα αποδεκτή από όλους τους επιστήμονες, αλλά στις μέρες μας με τις νέες ανακαλύψεις δοκιμάζεται διαρκώς. Ακόμα όμως και αν η θεωρία αυτή καταρρεύσει, πάντα θα έχουμε την ρομαντική αίσθηση ότι ζήσαμε την μεταφορική έννοια του καραβιού που κυβερνάται από τους ναύτες του ενώ ταξιδεύει αδιάκοπα στο διάστημα. Ξαναγυρνώντας στο παιχνίδι μπορείτε να παίξετε σε επίπεδο Game, όπου θα προσπαθήσετε να βελτιώσετε, διαχειριστείτε, και να διατηρήσετε τον πλανήτη σας χρησιμοποιώντας σωστά τις περιορισμένες πηγές ενέργειας που έχετε στην διάθεση σας. Επιλέγοντας το Experimentation, σας δίνεται απεριόριστη ενέργεια για να κάνετε ό,τι θέλετε πάνω στον πλανήτη. Μπορείτε έτσι να διαλέξετε οποιονδήποτε πλανήτη, σε οποιοδήποτε στάδιο εξέλιξης, και να πειραματιστείτε πάνω τους. Οι κάτοικοι του πλανήτη σας ονομάζονται SimEarthlings, και είναι μακρινοί απόγονοι εκείνων των sprites που κατοικούσαν στις άθλιες πόλεις του SimCity. Είναι δική σας επιλογή αν θα βάλετε πάνω στον πλανήτη μονοκύτταρα φυτά, ζώα ή νοήμονα όντα. Τα νοήμονα όντα, δεν είναι απαραίτητα μόνον άνθρωποι ή θηλαστικά. Μπορείτε να έχετε ευφυή έντομα ή δεινόσαυρους που να σκέπτονται με μόνο περιορισμό το ένα νοήμον είδος κάθε φορά. Ενας και μόνο πλανήτης μπορεί να έχει δισεκατομμύρια δισεκατομμυρίων όντα, των οποίων η τύχη βρίσκεται στα χέρια σας. Είναι σαν να λέμε οτι η τύχη των αναγνωστών του περιοδικού μας, βρίσκεται στα χέρια του αρχισυντάκτη μας.

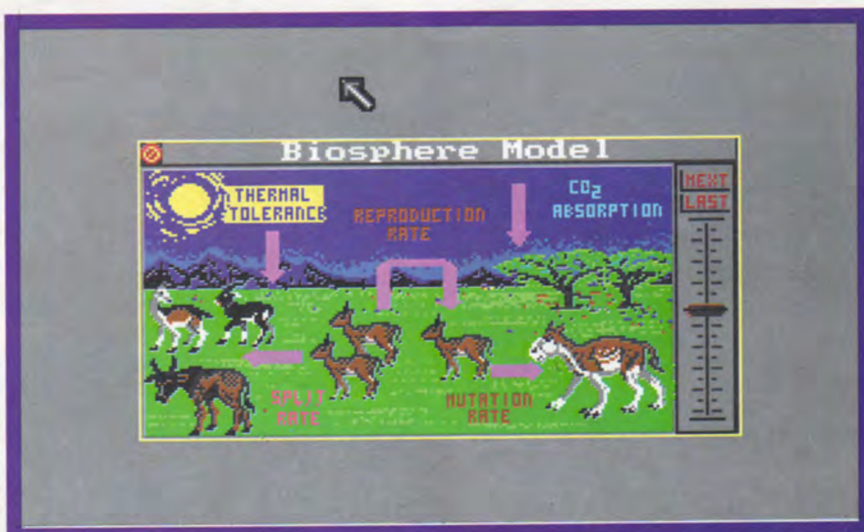
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	98
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

ΣΤΗ ΣΤΕΡΙΑ
ΔΕ ΖΕΙ ΤΟ ΨΑΡΙ

Το παιχνίδι, σας επιτρέπει να κάνετε σχεδόν τα πάντα, από τα οποία όμως τα σπουδαιότερα είναι: 1) Δημιουργία πλανήτη, σε οποιαδήποτε από τις τέσσερεις χρονικές περιόδους ζωής του που παραδέχεται η επιστήμη. 2) Διαμόρφωση του εδάφους και της επιφάνειας, όπως θέλετε. 3) Ρύθμιση του υψομέτρου της επιφάνειας. 4) Χρησιμοποίηση των φυσικών δυνάμεων-καταστροφών πάνω στον πλανήτη, όπως δημιουργία τυφώνων, σεισμών αλλά και πτώσεις μετεωρητών. 5) Τοποθέτηση ενός συγκεκριμένου είδους βιομάζας, σε κάποιο σημείο έτσι ώστε να εξελιχθεί. 6) Δημιουργία νοημοσύνης σε κάποιο είδος. Το σημαντικότερο όπλο σας είναι βέβαια οι αλλαγές στους κανόνες, που διέπουν την γαιόσφαιρα, την ατμόσφαιρα, την βιόσφαιρα και τον πολιτισμό, ανάλογα με τα γούστα σας.

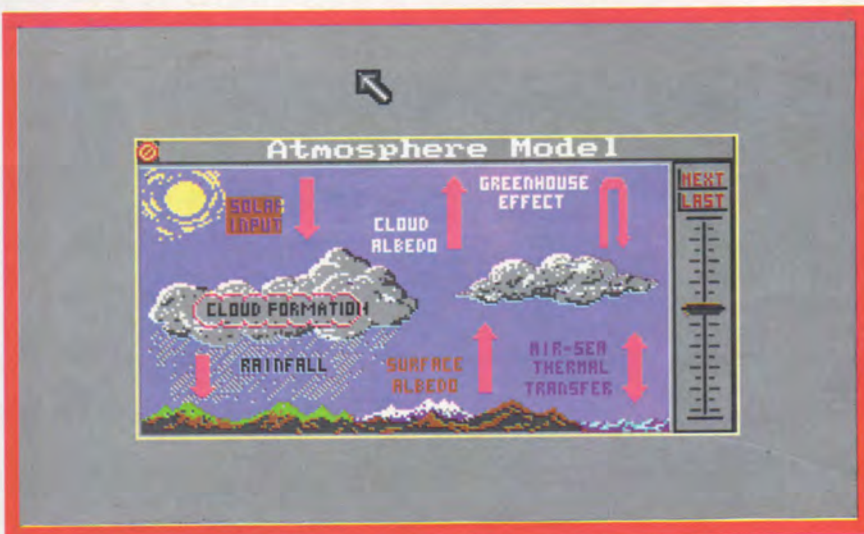
TOY OR GAME

Η εταιρία που κατασκεύασε το παιχνίδι, κάνει σαφή διαχωρισμό ανάμεσα στην έκφραση "toy" και "game" χαρακτηρίζοντας το SimEarth σαν toy. Αυτό σημαίνει πως δεν είναι ένα απλό παιχνίδι, με συγκεκριμένη αρχή και τέλος, που μπορεί να έχει συγκεκριμένη διάρκεια και σκοπό, αλλά ένα "παιχνίδι" που δεν τελειώνει ποτέ γιατί δεν έχει ουτε ορισμένο τέλος ούτε προκαθορισμένους κανόνες. Υποκειται μόνον στους νόμους της φαντασίας σας. Είναι αλήθεια οτι είναι ελάχιστα τα προγράμματα που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν σαν toys στην ιστορία των υπολογιστών, και σίγουρα το παιχνίδι αυτό είναι το καλύτερο από όλα.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι αυτό ίσως να είναι και εκείνο που έχει τα περισσότερα μενού στην ιστορία των computer games. Ολόκληρο το πάνω μέρος της οθόνης, είναι γεμάτο με pull down menus, που ενεργοποιούνται με την χρήση του mouse. Αυτά είναι εκατοντάδες, και θα αναφέρουμε μερικά ενδεικτικά για να δείτε πώς λειτουργούν. Κατ'αρχήν στο Control Panel και δεξιά βλέπετε ένα κουτί πληροφοριών, όπου με διάφορα γραφήματα και αριθμητικές ενδείξεις, συνοδεύει τους χάρτες που εμφανίζονται στην οθόνη. Στο δεξί μέρος αυτού του κουτιού, υπάρχουν τρία πλήκτρα: Το πάνω σας μεταφέρει στο παράθυρο διόρθωσης. Το κάτω πλήκτρο αλλάζει τα γραφήματα σε αριθμητικές ενδείξεις, ενώ το μεσαίο πλήκτρο αλλάζει τον επίπεδο χάρτη σε ένα σφαιρικό display. Στο πάνω μέρος βλέπετε μια μπάρα μυνημάτων, όπου εμφανίζονται όλες οι επιθυμίες του συστήματος. Μπορείτε ακόμα και να συνομιλείτε με τους κατοίκους του πλανήτη, σε μια διαδικασία που θυμίζει αρκετά την στήλη αλληλογραφίας του USER!!! Το μέγεθος της οθόνης είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικό, αφού είναι σχεδόν σε full screen και μερικές φορές μπορείτε να έχετε και scrolling. Δορυφορικές λήψεις και μεγένθυνση μέχρι και δύο φορές συμπληρώνουν την εμφάνιση της επιφάνειας, ενώ η απόκριση στο ποντίκι είναι άμεση. Το πιο όμορφο icon ειναι εκείνο που δείχνει την κατάσταση του πλανήτη σας σαν ένα πρόσωπο που ανάλογα χαμογελάει ή κλαίει...



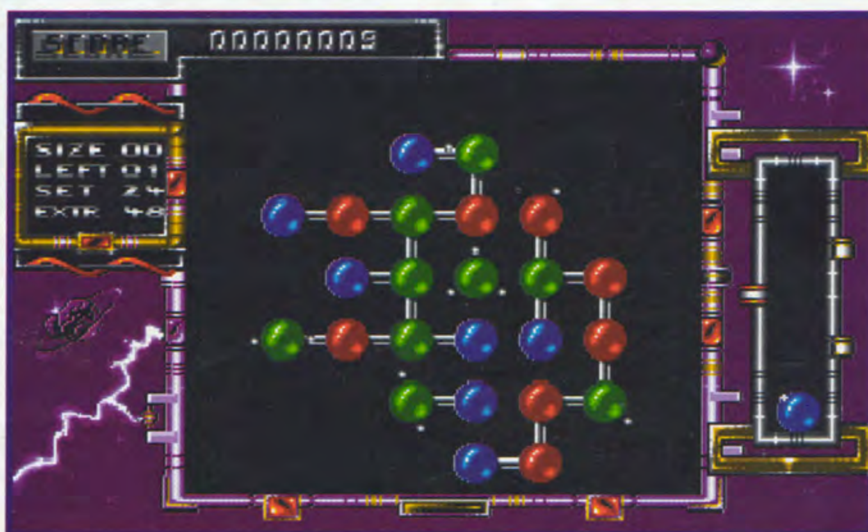
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν λένε τίποτα το ιδιαίτερο, αλλά για το είδος τους είναι πάρα πολύ καλά. Η κάρτα CGA δεν υποστηρίζεται αλλα στις υπόλοιπες υπάρχει πολύ καλή απόδοση. Η VGA βέβαια εμφανίζει και 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Ο ήχος αν δεν έχετε κάποια κάρτα περιορίζεται σε μερικά beep-beep, διαφορετικά θα ακούτε από πολύ καλή μουσική μέχρι και ψηφιακά εφφέ. Η κίνηση και η ταχύτητα του παιχνιδιού, είναι ανάλογη με την ταχύτητα του μηχανήματός σας. Εμεις συνιστούμε κάτι από 16 Mhz και πάνω. Γενικά πρόκειται για το καλύτερο simulation που έχει γίνει μέχρι στιγμής.

ΤΙΤΛΟΣ	ATOMINO
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	4900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ATOMINO

Πάλι η PSYGNOSIS μας δίνει ένα πρωτότυπο παιχνίδι όπου προσπαθεί να δείξει ότι μπορεί να φτιάξει εκτός από παιχνίδια με ποιότητα στην τεχνική και παιχνίδια με gameplay που θα τα κάνει να παίζονται πολλές εβδομάδες. Τα puzzle games είναι ένας χώρος που εξυπηρετούσε τους σκοπούς της εταιρίας. Ας δούμε όμως πρώτα από όλα πάνω σε πιο σενάριο στηρίζεται το παιχνίδι αυτό.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαστε λοιπόν ένας διάσημος επιστήμονας που πρέπει να εξαφανίσει τα ηλεκτρόνια από έναν σύνολο ατόμων που συνδέονται μεταξύ τους και δημιουργούν μόρια. Το μόριο οφείλει να μην περιέχει κανένα ελεύθερο ηλεκτρόνιο και όταν συμβεί αυτό το υπέροχο πράγμα, το μόριό μας εξαφανίζεται από την οθόνη. Ετσι θα σας αφήσει να φτιάξετε περισσότερα, για την ακρίβεια τόσα όσα σας επιτρέπουν οι ικανότητές σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι αποτελείται από μία μόνον οθόνη χωρίς scrolling όπου παίρνετε τα διάφορα άτομα και τα τοποθετείτε εκεί, με την βοήθεια του mouse και σε οποιοδήποτε σημείο της θέλετε. Στο δεξιό μέρος υπάρχει μια κάθετη μπάρα όπου εμφανίζονται τα διάφορα άτομα προτού τα χρησιμοποιήσετε. Αν βάλετε δίπλα δίπλα δύο άτομα αυτά θα ενωθούν μειώνοντας τον αριθμό των ηλεκτρονίων που περιστρέφονται στην οθόνη σας. Χάνετε όταν ολόκληρη η οθόνη έχει γεμίσει με άτομα και δεν χωράει κάποιο άλλο ή όταν η δεξιά κάθετη στήλη γεμίσει με αχρησιμοποίητα άτομα (τα οποία πέφτουν καθώς περνάει η ώρα σε τακτά χρονικά διαστήματα) και δεν έχει χώρο για άλλα. Οι ομοιότητες του με το Tetris όμως σταματούν εδώ. Η απόκριση του Joystick ή του mouse είναι εξαιρετική και αυτό που μας ενδιαφέρει εδώ είναι ότι η ακρίβεια των κινήσεων είναι απόλυτη. Δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα τεχνικό πρόβλημα όσο θα σας ψυχαγωγεί το gameplay. Ξεκινώντας το παιχνίδι υπάρχει και ένα μενού που σας επιτρέπει να διαλέξετε αν θα ακούτε μουσική ή ηχητικά εφφέ, αν θα αγωνίζεστε σε επίπεδα ή ελεύθερο παιχνίδι και οι κανόνες θα εμφανίζονται μόνοι τους, ή αν έχετε κάποιο σύνθημα για να φτάσετε σε κάποιο προχωρημένο επίπεδο χωρίς να χρειάζεται να ξεκινάτε από την αρχή κάθε φορά. Το σύστημα των passwords είναι κάτι εξάλλου που η Psygnosis έχει αρχίσει και χρησιμοποιεί όλο και πιο πολύ τελευταία. Η οθόνη του παιχνιδιού χωράει 56 συνολικά (8*7) άτομα ενώ μπορούν να έχουν από ένα μέχρι και τέσσερα ελεύθερα ηλεκτρόνια, για να κάνουν δεσμούς. Ενας δείκτης φανερώνει διαρκώς τον αριθμό των μορίων που έχετε κατασκευάσει, το απαιτούμενο μέγεθος ενός μορίου για να πάρετε bonus βαθμούς, τον αριθμό των ατόμων που υπάρχουν ανά πάσα στιγμή στην οθόνη κτλ. Να προσθέσουμε ακόμα οτι ο κέρσορας καθώς μετακινείτε ένα άτομο παίρνει την μορφή ενός θετικού ή αρνητικού αριθμού που δηλώνει πόσους δεσμούς μπορεί να κάνει.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό αλλά είναι από τα καλύτερα που έχουμε δεί σε puzzle game μέχρι σήμερα, ιδίως στα 256 χρώματα της VGA. Ο ήχος έχει μια καλή εισαγωγική μουσική και κάποια εφφέ όταν δημιουργούνται ενώσεις. Γενικά ένα πολύ εθιστικό αλλα και αγχωτικό παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	65
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**83**



BETRAYAL



P.C.
AMIGA
ATARI
C–64 DISK



A WEB OF INTRICATE POSSIBILITIES - BUT FAIR PLAY ISN'T ONE OF THEM

MASTERS OF STRATEGY

ΤΙΤΛΟΣ	SPELLCASTING 101
HOUSE	LEGEND
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	6.500
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



SPELLCASTING 101

SORCERERS GET ALL THE GIRLS

1992 Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση. Το έτος αυτό είναι πιά μιά πραγματικότητα, μιάς και βρίσκεται σε απόσταση αναπνοής από σήμερα. Καθημερινά άκουγα για τις απαιτήσεις που θα έχει η αγορά εργασίας τότε (εργαζόμενους με πτυχία) αλλά δεν έδινα και τόση μεγάλη σημασία. Ενα πρωινό του Απριλίου τα πράγματα άλλαξαν. Ημουν στο περιοδικό και συζητούσα με τον Umberto για κάποια καινούργια spell που είχα κατασκευάσει. Ξαφνικά γυρνά ο Umberto και μου λέει, "Θοδωρή τι πτυχίο μαγείας έχεις;", εγώ στην αρχή ξαφνιάστηκα. Γυρνώ και του απαντώ φυσικά "Umberto δεν έχω κάποιο πτυχίο μαγείας". Και τότε έγινε το μοιραίο.. Γυρνά και μου απαντά ο Umberto "Αν σε 3 μήνες δεν αποκτήσεις κάποιο πτυχίο, δεν θα μπορέσεις να ξαναεργαστείς εδώ". Στην αρχή σκέφτηκα να τον κάνω βάτραχο να πάρουμε καινούργιο αρχισυντάκτη και να λήξει εκεί το θέμα, αλλά τι θα γινόταν αν και ο καινούργιος αρχισυντάκτης μετά από λίγο καιρό μου έλεγε τα ίδια.. Ετσι και εγώ αποφάσισα μετά από τόσα χρόνια (600 και βάλε), να αποκτήσω ένα πτυχίο μαγείας, μιάς και όλες οι γνώσεις που έχω, προέρχονται από εμπειρία, πειράματα και μαθήματα που πήρα από τον γνωστό μάγο Crispin. Αρχισα λοιπόν να ψάχνω σαν μανιακός για το ανάλογο πανεπιστήμιο. Το πιό κατάλληλο που βρήκα για την περίπτωση ήταν το Sorcerer University. Εαν λοιπόν θέλετε και εσείς να γίνετε μάγοι με πτυχίο, δεν έχετε παρά να πάτε και να φοιτήσετε στο Sorcerer University...



ΥΠΕΡ



Γραφικά.
Περιγραφές.
Χειρισμός.
Λεξιλόγιο.

ΚΑΤΑ



Ηχος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	-
ΗΧΟΣ	-
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	99
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	94

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ωστε θέλεις να γίνεις μάγος ε; Θέλεις να κουνήσεις την μαγική σου ράβδο μπροστά σε όμορφες γυναίκες και να τις βλέπεις να λιποθυμούν, έτσι δεν είναι; Λοιπόν, σίγουρα θα χρειαστείς τη μαγεία. Και το Sorcerer University είναι το μέρος που θα τη βρείς.

Το Sorcerer University προσφέρει τα πάντα και ένας μαθητευόμενος μάγος χρειάζεται να το κάνει μεγάλο στο πραγματικό κόσμο.

Το Sorcerer University φημίζεται για τους φιλικούς και γεροδεμένους μαθητές του (τουλάχιστον οι περισσότεροι) που είναι διατεθειμένοι να γλυτώσουν κάθε πρωτάρη μαθητή, από τις νυχτερινές βαρετές συνεδριάσεις.

Θα ταξιδέψετεσε όλα τα φανταστικά μέρη ενός Ωκεανού, όπως το νησί των HORNY Women, τονησί όπου ο χρόνος πηγαίνει πρός τα πίσω, στο Restaurant που βρίσκεται στο Τέλος του Ωκεανού.

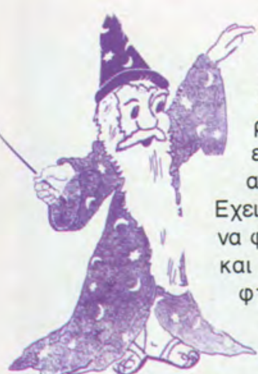
Μάθε τη τέχνη της μαγείας από τους ειδικούς.

Τελειοποίησε τις δοκιμασίες σου στο Simulation Lab, όπου θα προκαλέσεις έναν άγριο δράκο, και σώσε μια φυλακισμένη γυναίκα.

P A R A D I S E







Σίγουρα, οι δοκιμασίες που διάλεξες να φέρεις σε πέρας εξαρτώνται εξ'ολοκλήρου από σένα.
Εχεις μια αποστολή να φέρεις σε πέρας, και δεν είναι κάτι φτηνό. Βρές το χαμένο μαγικό ξίφος κτλ.
Μιλάμε για το τέλος του κόσμου εδώ και αν δεν τα καταφέρεις, μπορείς να ξεχάσεις εκείνο το αδελφικό πάρτυ την επόμενη βδομάδα..

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Το S101 περιέχει μόνο στατικές εικόνες και σε κανένα σημείο του παιχνιδιού δεν κάνει την εμφάνισή της η κίνηση.
Οι εικόνες, άν και μικρές (μέγεθος περίπου 1/4 της οθόνης) είναι όμορφα σχεδιασμένες και έχουν υψηλή ανάλυση.
Το παιχνίδι υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών, εκτός από την Hercules.
Ο ήχος στο παιχνίδι είναι σχεδόν ανύπαρκτος.
Η μοναδική του εμφάνιση, γίνεται στην αρχική εικόνα του παιχνιδιού και σε κανένα άλλο σημείο (τουλάχιστον για τον δικό μου υπολογιστή), το παιχνίδι όμως υποστηρίζει διάφορες μουσικές κάρτες, όπως AdLib, Roland κα. και είμαι σίγουρος πως εκεί ο ήχος θα είναι τέλειος..

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι φοβερός. Στην οθόνη εμφανίζονται μέχρι και 6 παράθυρα, για τα γραφικά (σε αυτό το παράθυρο απεικονίζονται ακόμα, το inventiry και ο χάρτης), την πυξίδα, τον κειμενογράφο, τις βοηθητικές εντολές, τα ρήματα λεξιλόγιου και ένα παράθυρο που απεικονίζει λεκτικά όλα τα αντικείμενα των χώρων στον οποίο βρίσκεστε.
Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι τεράστιο.
Το παιχνίδι σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε περίπου 140!! διαφορετικά ρήματα. Αυτό θα πεί πλούσιο λεξιλόγιο. Μερικά ρήματα : EXAMINE, TAKE, DROP, READ, PUT, OPEN, CLOSE, GET, WAIT, ASK, CLEAN, CAST, DESCEND, DIG,ENTER, GREET, HIDE, FEED, KICK, KISS, LOCK, MAKE, MOVE, PICK, ORDER, PUSH, REMOVE SET, SEARCH, SMOKE, WEAR και άλλα πολλά.
Κάτι που θα πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι οι τέλειες περιγραφές χώρων και αντικειμένων που δίνει το παιχνίδι.
Τελικό συμπέρασμα, ο χειρισμός είναι πολύ καλός και το λεξιλόγιο τέλειο..

TEXT ADVENTURE

Οταν παρουσιάστηκαν τα πρώτα Adventure Game, είχαν τελείως διαφορετική μορφή, από την σημερινή.
Δεν είχαν καθόλου γραφικά και ο χρήστης περιοριζόταν μόνο στο λεξιλόγιο (έχει και αυτό την μαγεία του).
Τα πρώτα αυτά adventure κέρδισαν πολλούς χρήστες σε όλο τον κόσμο. Χρήστες που μένουν πιστοί μέχρι και σήμερα.
Με το πέρασμα του χρόνου τα Adventure Game εξελίχθηκαν και έφτασαν να έχουν την μορφή που έχουν σήμερα.
Αυτή η κατηγορία των adventure μετονομάστηκε σε Text Adventure. Πολλά από αυτά τα adventure είναι γνωστά σε όλου μας.
Ποιός από εσάς δεν έχει παίξει ή δεν έχει δεί το γνωστό σε όλους μας "PAWN" ή την τριλογία "ZORK".
Χαρακτηριστικότερες εταιρίες του είδους η INFOCOM, LEVEL 9, MAGNETIC SCROLLS.
Τώρα βέβαια τα περισσότερα Text Adventure που κυκλοφορούν έχουν γραφικά και έχουν βελτιώσει κατά πολύ την αρχική τους μορφή.
Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το S101.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι είναι ένα καλό Text Adventure, με φοβερό λεξιλόγιο, καλό τρόπο χειρισμού και συμπαθητικό σενάριο.
Οι φίλοι του είδους (Text Adventure), θα εντυπωσιαστούν από τις ωραίες περιγραφές, και το τεράστιο λεξιλόγιο που χρησιμοποιεί το παιχνίδι
Γενικά το παιχνίδι κέρδισε αμέσως τις εντυπώσεις μας, και είναι σίγουρο ότι θα κερδίσει και τις δικιές σας..

ΤΙΤΛΟΣ	MIGHT AND MAGIC II
HOUSE	NEW WORLD
FORMAT	PC, AMIGA
ΤΙΜΗ	5950
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

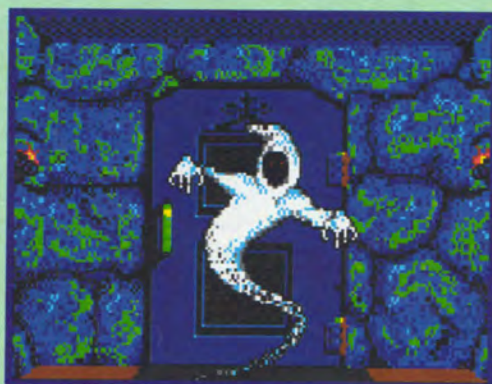
Might and Magic II

Δύναμη και Μαγεία, δύο λέξεις γνωστές σε όλους τους ήρωες ενός Role Playing Game. Τι θα λέγατε αν κάναμε ένα μεγάλο ταξίδι πίσω στο χρόνο, και πέρναμε την θέση ενός ήρωα. Ενός ήρωα που θα πρέπει να φέρει σε πέρας μια ιερή αποστολή, αντιμετωπίζοντας τέρατα, εχθρούς και σατανικούς μάγους, σε μια εποχή που τον πρώτο λόγο έχει το ξίφος και η μαγεία. Σύμμαχος του η δύναμη, η μαγεία και τα άλλα μέλη της ομάδας του. Κυρίες και Κύριοι ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στον μαγικό κόσμο του MIGHT and MAGIC II.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	85

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τι συμβαίνει στο CRON; Το χάος απλώνεται παντού στη γή αναστατώνοντας τους ειρηνικούς και αγαπημένους πολίτες της. Σεβαστοί και δυναμικοί αρχηγοί της κοινότητας εξαφανίζονται μυστηριωδώς, ο νόμος και η τάξη γρήγορα αντικαθίσταται από το ξίφος και τη μαγεία και φήμες για καταστροφή και θάνατο απλώνονται. Τι μπορείς να κάνεις;



Αρχισε ένα θαυμαστό ταξίδι για να σώσεις το κόσμο του CRON και τον εαυατό σου. Εκατοντάδες ερωτήσεις ταιριάζουν στο προσωπικό σου επίπεδο και θα δοκιμάσουν την ευφυία σου, παραπάνω από 250 κινούμενα τέρατα θα ανταγωνιστούν τη μεγάλη σου δύναμη σε ένα προηγμένο πολεμικό σύστημα, ενώ 96 spells, περισσότερα από 250 όπλα, 2 νέες κλάσεις χαρακτήρων, μισθοφόροι και 15 δευτερεύοντα skill θα βοηθήσουν για το σκοπό σου. Θα καταφέρεις άραγε να σώσεις τον κόσμο του Cron και εσένα; Σε αυτή την ερώτηση ο μόνος που μπορεί να δώσει μια απάντηση είσαι εσύ....

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλά. Δεν είναι βέβαια αυτά που περιμέναμε να δούμε, αλλά σε γενικές γραμμές είναι καλά. Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει VGA κάρτα, αλλά μόνο CGA, EGA και MCGA. Τα χρώματα που απεικονίζονται πάνω στην εικόνα είναι λίγα, μιάς και φτάνουν στα 16 μόνο χρώματα. Κατά την γνώμη μου οι κατασκευαστές θα έπρεπε να κοιτάξουν λίγο περισσότερο τα γραφικά και να μην έριχναν όλο το βάρος στην πλοκή και στους γρίφους του παιχνιδιού. Ενας συνδιασμός όλων πιστεύω πώς θα ήταν το καλύτερο. Ο ήχος καλός. Βέβαια δεν πλησιάζει ούτε κατά διάνοια τα μουσικά κομμάτια του Space Quest IV, του LOOM ή ακόμα και του King's Quest IV. Και αυτό το κομμάτι κατά την γνώμη μου θα ήθελε λίγο περισσότερο προσοχή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός. Η οθόνη του παιχνιδιού χωρίζεται σε τρία βασικά μέρη. Στο μεγαλύτερο παράθυρο απεικονίζονται όλες οι εικόνες-γραφικά του παιχνιδιού. Στο παράθυρο αυτό εμφανίζονται ακόμα τα μηνύματα και οι περιγραφές χώρων. Στο δεύτερο παράθυ-

P A R A D I S E

ρο απεικονίζονται οι χαρακτήρες που αποτελούν την ομάδα σας και οι βαθμοί Hit point που έχουν. Τα Hit point είναι βαθμοί ζωής που έχετε, για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να διαβάσετε το δεύτερο μέρος του άρθρου "Ταξιδεύοντας στον μαγικό κόσμο των RPG's. Το τελευταίο παράθυρο έχει διπλή χρήση. Καταρχήν μας εμφανίζει τα options που έχουμε. Αυτά είναι : Forward, Move Back, Turn left, Turn right, Bash door, Controls, Dismiss, Exchange, Quick Ref, Rest, Search, Unlock, View Char. Σαν δεύτερη χρήση μας εμφανίζει τον αυτόματο χάρτη του παιχνιδιού, που μπορεί να θυμάται όλες τις διαδρομές που έχετε κάνει. Ετσι δεν θα χρειαστεί να κάθεστε να κάνετε χαρτογράφηση των χώρων. Ακριβώς από κάτω βρίσκονται τα abilities του κάθε χαρακτήρα. Η οθόνη ακόμα περιλαμβάνει και τέσσερα μικρά παράθυρα τα οποία περιέχουν, στο πρώτο Options ή Protect (αλλάζει το τρίτο παράθυρο), στο δεύτερο μας εμφανίζει τις ημέρες στο τρίτο τον χρόνο και το τέταρτο λειτουργεί σαν πυξίδα (μας δείχνει πρός πιά κατεύθυνση προχωράμε. Το παιχνίδι βέβαια έχει και άλλα παράθυρα που εμφανίζονται μέσα



μαγικά και όπλα σε αφθονία για να πολεμήσεις τη βία, κινούμενα τέρατα, ενώ αναπτύσσεται και στηρίζεται σε θαυμάσιες λαϊκές παραδώσεις. Το παιχνίδι σας δίνει πολλές δυνατότητες, όπως πόρτες για άλλους κόσμους, σειρά από κομματιαστά hit που προέρχονται από το Might and Magic Book 1 και μεταφορά χαρακτήρων από το πρώτο κομμάτι της σειράς (Might and Magic



από επιλογές, όπως αναλυτική εμφάνιση του κάθε χαρακτήρα, μεγάλος χάρτης και άλλα πολλά. Ο χειρισμός με δυό λόγια είναι αρκετά καλός και αρκετά φιλικός στον χειρισμό....

ΓΕΝΙΚΑ

Το Might and Magic II περιλαμβάνει όλα τα βασικά στοιχεία ενός adventure, καλούτσικα γραφικά σε EGA, Time Conserving, auto mapping,

Book 1).

Η πρώτη εντύπωση που θα σας δώσει το Might and Magic Book II δεν θα είναι και τόσο καλή, μιας και τα γραφικά του είναι καλούτσικα.

Αν όμως το παίξετε και μπείτε στον μαγικό κόσμο του, που είναι γεμάτος πλοκή, φοβερούς γρίφους και ρεαλιστική ατμόσφαιρα τότε είναι σίγουρο πως το Might and Magic Book II θα σας εντυπωσιάσει.

Με δυό λόγια το παιχνίδι, υστερεί από γραφικά και ήχο αλλά είναι πλούσιο σε πλοκή γρίφους και ατμόσφαιρα, χαρακτηριστικά που κατά την γνώμη μου είναι βασικότερα για ένα RPG...

ΤΑΞΙΔΙΑ

Που θα σε πάνε τα ταξίδια σου; Εξερευνείς απαγορευμένα δάση, στεγνές ερήμους και τη παγωμένη τούνδρα, άγρια ποτάμια και μυστηριώδεις λίμνες, σε δύσβατα βουνά, σε τρομακτικά κάστρα και κακόφημες πόλεις.

Και ύστερα από όλα αυτά, ίσως θα πρέπει να μπείς σε μερικά ή και σε όλα από τα τέσσερα στοιχειώδη επίπεδα. Μπορεί αυτό να είναι αρκετό; Μάλλον όχι, και από ότι έχεις δεί και ο ίδιος θα πρέπει να ταξιδέψεις με τη μηχανή του χρόνου και να αλλάξεις τα αρχαία λάθη σε σωστά.

Τα ταξίδια αυτά κρύβουν πολλούς κινδύνους όπως φοβερά τέρατα, σατανικούς εχθρούς που παραμονεύουν για μια λάθος κίνηση, κακοί μάγοι και άλλους ακόμα πιό δυνατούς και σατανικούς εχθρούς.

ΥΠΕΡ

Πλοκή. Γρίφοι.
Ατμόσφαιρα.
Χειρισμός Manual.

ΚΑΤΑ

Γραφικά
Ηχος.

S I M U L A T I O N



Επιτέλους, η καινούργια κυκλοφορία της Psygnosis μετά από το πολύ καλό RPG Obitus ήρθε στα χέρια μας. Κάτι βέβαια είχαμε ακούσει για κάποιο φοβερό flight simulator, πράγμα που ανέβαζε την αγωνία μας μια και η εταιρία δεν είχε ξανασχοληθεί με κάτι παρόμοιο στο παρελθόν. Και ναι, οι φήμες επιβεβαιώθηκαν αφού το Armour-Geddon είναι μεν simulator (και μάλιστα όχι ενός, αλλά έξη διαφορετικών σκαφών !!), αλλά διατηρεί και την αγάπη της εταιρίας σε έντονες arcade καταστάσεις !! Το τελικό αποτέλεσμα είναι όντως περίεργο αλλά πέρα για πέρα καλό, και παρακάτω θα προσπαθήσουμε να σας δώσουμε μιά εικόνα σχετικά με το τι έχουμε να κάνουμε αυτή τη φορά.

ΤΙΤΛΟΣ	ARMOUR-GEDDON
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στη μεταπυρηνική εποχή. Αυτοί που θέλουν τον έλεγχο της Γης έχουν και τις κατάλληλες προϋποθέσεις. Εχουν βάλει σε τροχιά στο διάστημα ένα δορυφόρο με θανατηφόρες ακτίνες laser, έτοιμο να τηγανίσει όλους όσους σταθούν εμπόδιο τους !! Μόνο ένα πράγμα μπορεί να τους σταματήσει. Μιά παλιά βόμβα νετρονίου, που όμως είναι σκορπισμένη σε πέντε κομμάτια. Απ'ότι καταλαβαίνετε, σκοπός σας είναι να τα βρείτε, να συναρμολογήσετε τη βόμβα, και να καταστρέψετε τις ενεργειακές γραμμές που θρέφουν τον θανατηφόρο δορυφόρο...



ΠΑΙΞΙΜΟ–ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ–ΟΠΛΑ

Στο Armour-Geddon έχετε την ευκαιρία να οδηγήσετε ή να πετάξετε έξη διαφορετικούς τύπους οχημάτων. Αυτά είναι : Δύο διαφορετικά τάνκς, δύο διαφορετικά αεροπλάνα, ένα χόβερκραφτ κι ένα ελικόπτερο. Κάθε σκάφος έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες όπως και αδυναμίες που το κάνουν χρήσιμο για κάποιους συγκεκριμένους σκοπούς, και βέβαια τελείως άχρηστο για άλλους. Πχ τα δύο τάνκς, το ελαφρύ και το βαρύ, δεν μπορούν να χειριστούν καθόλου επιθέσεις από τον αέρα. Ολα τα οχήματα έχουν από τρείς αποθήκες όπου μπορούν να βάλουν διάφορα όπλα και άλλα χρήσιμα εξαρτήματα. Επίσης υπάρχουν δύο διαφορετικοί τύποι cockpit, που αποτελούνται από παρόμοια όργανα για καύσιμα, ραντάρ, ασπίδες, κλπ. Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας είναι πολλά, όπως : lasers, διάφορες οβίδες, ρουκέττες, διάφορες βόμβες, telepods, cloakers, fuelpods κλπ. Η άποψη του χώρου γύρω σας είναι απλή, και χρησιμοποιείται η γνωστή τεχνική των τρισδιάστατων (filled polygons) γραφικών. Η όλη επιχείρηση ελέγχεται μέσα από δάφορες οθόνες με επιλογές. Υπάρχουν όλες εκείνες οι επιλογές που συναντάμε σε αντίστοιχα προγράμματα όπως όψεις από εξωτερικές κάμερες, από δορυφόρο, από το ίδιο το όπλο κλπ, αν και δεν είναι σε τόσο μεγάλη ποικιλία. Ευτυχώς που υπάρχει option για training mode, που απ'ότι καταλαβαίνετε είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσετε στην αρχή μια και η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη. Για να σας δώσουμε μιά γεύση του Armour Geggon, ας ρίξουμε μιά ματιά σε μιά υποθετική αποστολή. Διαλέγετε ένα hovercraft το οποίο το εξοπλίζετε με ρουκέττες, ένα night sight (κάτι σαν υπέρυθρες), κι ένα drop tank για να αυξήσετε την εμβέλεια δράσης του. Ξεκινάτε λοιπόν, αφού προηγουμένως τσεκάρετε που είναι ο εχθρός και που βρίσκεται κρυμμένο το πρώτο κομμάτι της βόμβας νετρονίου. Γυρνάτε πίσω στη βάση σας





ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	86
ΓΕΝΙΚΑ	**86**

και εξοπλίζετε ένα Stealth Bomber με κάμποσες βόμβες και το αφήνετε στο διάδρομο απογείωσης, σε περίπτωση που το hovercraft βρεί κάτι ενδιαφέρον στο δρόμο του. Κατόπιν βάζετε μερικούς επιστήμονες σας και μηχανικούς να δουλέψουν πάνω σ'ένα νέο όπλο που θα σας βοηθήσει στον πόλεμο. Δυστυχώς, δεν αργούν ν'αρχίσουν τα βάσανα. Σε μιά επιδρομή στη βάση σας το Stealth Bomber καταστρέφεται. Και ενώ είσαστε έτοιμοι ν'απογειώσετε ένα Stealth Fighter για να εμπλακείτε στις αερομαχίες, το hovercraft μένει από καύσιμα στη μέση της εχθρικής περιοχής... Μιά γρήγορη ματιά στο χάρτη των επιχειρήσεων και παίρνετε την απόφαση για μιά επιχείρηση διάσωσης και ταυτόχρονα επίθεσης εδάφους μ'ένα από τα ελικόπτερα σας. Κι όλα αυτά είναι μόνο η αρχή !!! Θα έχετε ήδη καταλάβει ότι η έντονη δράση και οι γρήγορες στρατηγικές αποφάσεις είναι από τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ–ΗΧΟΣ–ΚΙΝΗΣΗ

Το Armour Geddon διαθέτει μιά καταπληκτική εισαγωγή απ'αυτές που μας έχει συνηθίσει τώρα τελευταία η Psygnosis. Ενα τεράστιο διαστημικό σκάφος, η τοποθέτηση του επίμαχου δορυφόρου στο διάστημα, φοβερές εκρήξεις, συνθέτουν τα βασικά της μέρη. Τα γραφικά του παιχνιδιού όπως είπαμε και πιό πριν είναι τρισδιάστατα, αρκετά γρήγορα και με λεπτομέρεια, και πολύ καλύτερα από αυτά του αρκετά παλιότερου αλλά σχετικά παρόμοιου Carrier Command. Υπάρχουν όμως μερικά πράγματα που είναι αρκετά ενοχλητικά. Πχ υπάρχουν πάρα πολλά πλήκτρα. Χρησιμοποιούνται σχεδόν όλα τα πλήκτρα στο πληκτρολόγιο της Amiga, και διπλασιάζονται οι λειτουργίες τους με τα shift και τα alt keys !!! Αυτό κάνει πολύ δύσκολο το κατά τα άλλα έξυπνο σύστημα του να ελέγχετε ταυτόχρονα μπόλικα οχήματα. Πάντως, ίσως η μεγάλη ποικιλία σε οχήματα και γενικά η πολυπλοκότητα του Armour Geddon ίσως να εμπόδισε αυτή τη φορά την Psygnosis να ρίξει πολύ βάρος στα τρισδιάστατα γραφικά, με αποτέλεσμα τα F-29 Retaliator και Battle Command να είναι μάλλον καλύτερα σ'αυτόν τον τομέα. Πάντως, προσωπική άποψη είναι ότι το gameplay και ο τρόπος παιξίματος του Armour Geddon είναι τα πιό δυνατά του σημεία που πρέπει να προσέξει κάποιος παίκτης. Ο ήχος από την άλλη πλευρά είναι πολύ προσεγμένος τόσο στην εισαγωγή όσο και μέσα στο παιχνίδι. Κάθε όχημα διαθέτει τον δικό του χαρακτηριστικό ήχο της μηχανής του, και οι εκρήξεις των διαφόρων όπλων και βομβών είναι πράγματι απολαυστικές.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Armour Geddon σαν πρώτη προσπάθεια της Psygnosis στο χώρο των simulations κρίνεται πολύ καλό. Βέβαια έχει δοθεί περισσότερο βάρος στην arcade πλευρά του είδους, αλλά αυτό δεν είναι υποχρεωτικά κακό. Σίγουρα θα σας πάρει πολύ χρόνο μέχρι να καταφέρετε να τελειώσετε το παιχνίδι, τη στιγμή μάλιστα που χρειάζεται ν'αφιερώσετε μπόλικο χρόνο και για practice. Ενδιαφέρουσα λοιπόν άποψη που συνιστάται ανεπιφύλακτα σ'όλους τους φίλους του είδους αλλά και της ίδιας της εταιρίας. Περιμένουμε με αγωνία και τη συνέχεια του...

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	COUGAR FORCE
HOUSE	TOMAHAWK
FORMAT	AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ	4600
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Η γνωστή και δοκιμασμένη συνταγή του James Bond πάντα άρεσε στο κόσμο. Ετσι λοιπόν εμφανίζεται και το Cougar Force (πιστή απομίμηση του θέματος) από τη σχετικά άγνωστη στην Ελλάδα Γαλλική εταιρία TOMAHAWK. Ενα παιχνίδι που προσφέρει έντονη δράση, και τη δυνατότητα να οδηγήσετε κάμποσα διαφορετικά οχήματα μέχρι να καταφέρετε να επιτύχετε το σκοπό σας. Ας ρίξουμε όμως μιά πιό αναλυτική ματιά στο Cougar Force, που απ'ότι φαίνεται πρέπει να είναι αρκετά ενδιαφέρον.



ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	81
ΓΕΝΙΚΑ	81



ΥΠΟΘΕΣΗ – ΣΕΝΑΡΙΟ – ΠΛΟΚΗ

Βέβαια, σ'ένα τέτοιου είδους παιχνίδι μη περιμένετε να βρείτε κάποια φοβερή υπόθεση. Αυτό άλλωστε συμβαίνει και στις αντίστοιχες κινηματογραφικές ταινίες. Είσαστε ο σούπερ μυστικός πράκτορας, εναντίον μιάς παράνομης φυσικά συμμορίας διακίνησης ναρκωτικών που έχει την έδρα της σ'ένα έρημο νησί στον Ειρηνικό ωκεανό (τι πρωτοτυπία, θεέ μου !!). Ξεκινάτε λοιπόν μέσα από μιά φυλακή, όπου πρέπει να παλέψετε σώμα με σώμα με τους ανελέητους φρουρούς και να βρείτε τα κλειδιά για ν'ανοίξετε τις κατάλληλες πόρτες και να κερδίσετε την ελευθερία σας. Για να ολοκληρωθεί η απόδραση χρησιμοποιείτε ένα jet (!!), με το οποίο κατευθυνόσαστε στο χημικό εργοστάσιο των παρανόμων. Εδώ, αφού αντιμετωπίσετε τους επιστήμονες και τα άγρια cyborgs τους, με τη βοήθεια μιας παγιδευμένης βάρκας φτάνετε σ'ένα χωριό πυγμαίων. Περνάτε πεζός μέσα από το χωριό αποφεύγοντας παράλληλα τα δηλητηρασμένα βέλη των ιθαγενών, και συνεχίζετε το δρόμο σας είτε με μιά μοτοσυκλέττα, είτε μ'ένα χόβερκραφτ. Μετά σειρά έχει η μάχη με γυμνά χέρια με τα τέρατα που βρίσκονται σ'ένα εγκαταλελειμένο ορυχείο. Οταν καταφέρετε να βρείτε την έξοδο, σας περιμένουν τα cyborgs να σας ευχαριστήσουν (πλάκα κάνουμε, να σας γεμίσουν με καυτό μολύβι θέλαμε να πούμε !!!). Αν επιζήσετε κι εδώ (ούτε εφτάψυχη γάτα να είσασταν !!!), πρέπει να ρίξετε το αεροπλάνο σας πάνω στο αρχηγείο των παρανόμων, αφού βέβαια εσείς έχετε πηδήξει με το αλεξίπτωτο λίγο πιό πριν... Ποιός είπε ότι οι προγραμματιστές δεν έχουν φαντασία...



ΓΡΑΦΙΚΑ–ΚΙΝΗΣΗ–ΗΧΟΣ

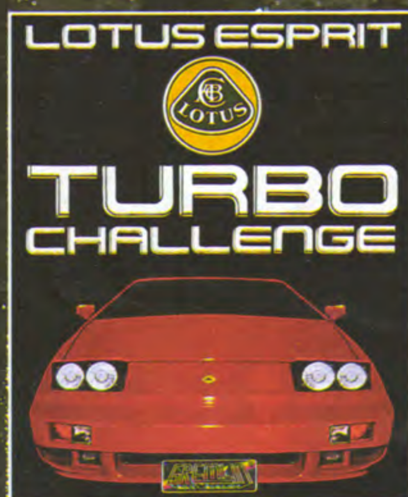
Το Cougar Force είναι ένα προσεγμένο παιχνίδι με καλά γραφικά. Η κίνηση του ήρωα σας στις μάχες σώμα με σώμα αν και περίεργη είναι αρκετά καλή, και το ίδιο ισχύει και για τους αντίπαλους. Τα background γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα, αν και κάπως πιό λιτά απ'ότι θα θέλαμε να τα δούμε. Οπως αναφέραμε και πιό πριν, στο δρόμο σας χρησιμοποιείτε κάμποσα οχήματα που κάνουν το gameplay ενδιαφέρον και εθιστικό. Αυτά είναι απλά βέβαια, αλλά αρκετά όμορφα δοσμένα. Μην περιμένετε να συναντήσετε ένα κανονικό simulation αεροσκάφους, αν και υπάρχουν κάμποσα τέτοια στοιχεία σ'αυτό την ώρα που πετάτε.

Τα ίδια ισχύουν και στις φάσεις με τη μοτοσυκλέττα και το χόβερκραφτ. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει τίποτα το εξαιρετικό και αρκείτε σε μερικά καλά μουσικά θέματα και ηχητικά εφφέ, που όμως προσφέρουν και ενισχύουν το ήδη φροντισμένο gameplay.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το Cougar Force είναι ένα αξιοπρόσεκτο παιχνίδι έντονης δράσης. Τα κάμποσα επιμέρους θέματα τα οποία το αποτελούν είναι αρκετά προσεγμένα, και προσθέτουν μια μεγάλη και ζυγισμένη ποικιλία έντασης που δεν συναντάτε εύκολα σε αντίστοιχα παρόμοια παιχνίδια. Καλή λοιπόν προσπάθεια που θα σας πάρει κάμποσο χρόνο κυρίως λόγω του μεγέθους μέχρι να το τελειώσετε, και που σίγουρα θ'αρέσει σ'όλους τους φίλους των καλών arcade. Αλλά και για τους υπόλοιπους, σίγουρα αξίζει να το δοκιμάσουν...


LOTUS


LOTUS ESPRIT
LOTUS
TURBO
CHALLENGE






TOYOTA
CELICA
GT
RALLY
TOYOTA
SECURICOR
GEMINI OIL
G22 APC
GEMINI OIL
GREMLIN


TOYOTA
CELICA
GT
RALLY


TEAM
SUZUKI


TEAM SUZUKI
34
GREMLIN




DELTA

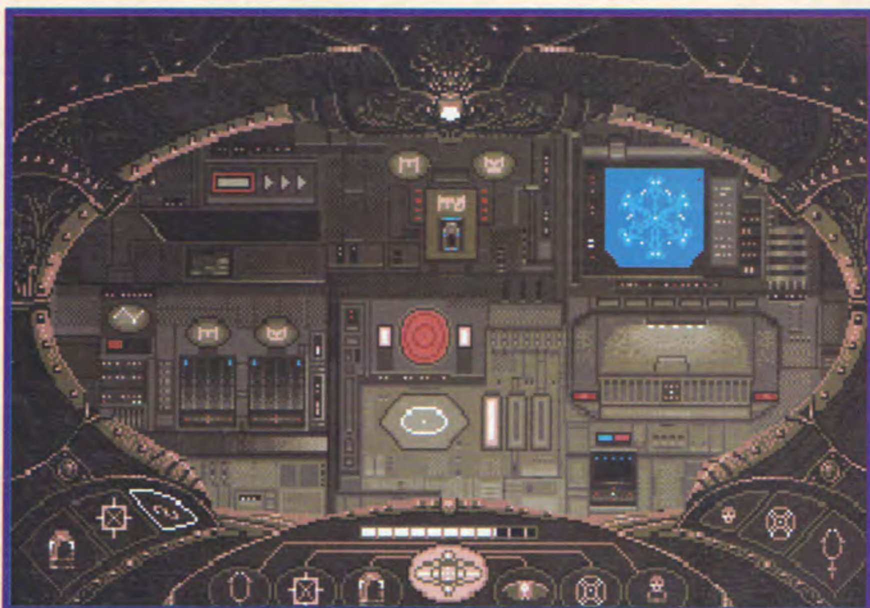

GREMLIN

S I M U L A T I O N

ΤΙΤΛΟΣ	ECO PHANTOMS
HOUSE	ELECTRONIC ZOO
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ECO PHANTOMS





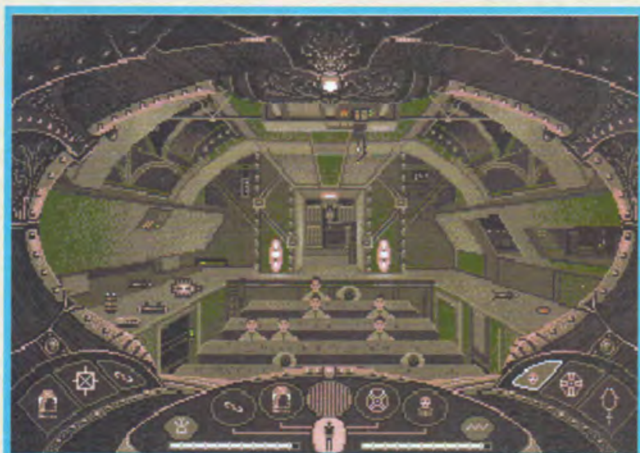
Όλα τα έχουμε δει ή σχεδόν όλα (αν εξαιρέσουμε μερικές φάσεις στο Kick off που δεν έχουν γίνει ακόμα) μας έμελε να το δούμε και αυτό: ένας εξομοιωτής αερόστατου ή μάλλον zeppelin! Είναι όμως ένα διαστημικό zeppelin ικανό για διαπλανητικά ταξίδια που γυρίζει μετά από χρόνια στον πλανήτη Γη. Αυτό αξίζει τουλάχιστον να το γιορτάσουμε διαβάζοντας αναλυτικά την υπόθεση του παιχνιδιού.

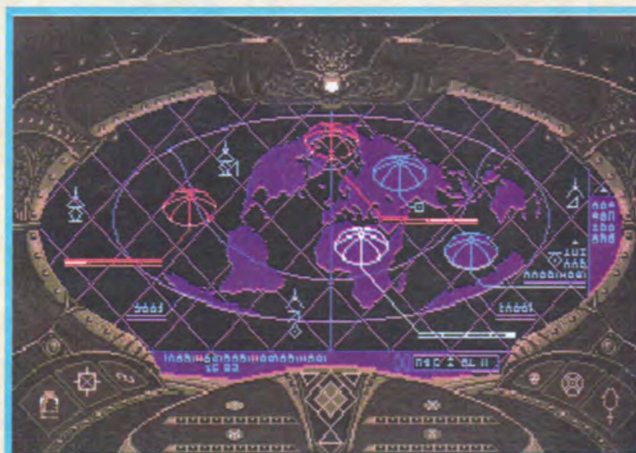
ΓΕΝΙΚΑ

Μιλάμε για ένα παιχνίδι που δεν απευθύνεται στους φίλους των shoot'em up. Αντίθετα απαιτεί υπομονή και χρησιμοποίηση των στρατηγικών σας ικανοτήτων. Μόνο αρνητικό του ο πολύπλοκος χειρισμός που μπορεί να εξαντλήσει την υπομονή σας στην αρχή. Αξίζει τελικά να περάσετε τα μικροπροβλήματα για να δείτε το βάθος του gameplay.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο παγκόσμιος πυρηνικός πόλεμος είχε αφήσει ένα ευδιάκριτο μονοπάτι καταστροφής σε ολόκληρο το μακρινό τεταρτημόριο του συστήματος Strax κάνοντας πολλούς πλανήτες εντελώς ακατοίκητους και απελπιστικά άγονους. Οι προσπάθειες των επιζόντων να ξαναχτίσουν τις πόλεις πάνω στα ερείπια ήταν καταδικασμένες σε αποτυχία αφού οι δυνάμεις της φύσης ήταν εναντίον τους. Η ιστορία συνεχιζόταν έτσι μέχρι την στιγμή που κάποιος νεαρός ήρωας είχε ένα μεγαλοφυές σχέδιο. Να κατασκευάσει ένα σκάφος τέτοιο που θα μπορούσε να τον μεταφέρει σε έναν γειτονικό πλανήτη που είναι ακόμα γόνιμος και να μεταφέρει μερικά στοιχεία του στον δικό του πλανήτη. Η εξέλιξη ήταν δραματική: η αποστολή είχε επιτυχία και κατασκευάστηκε ολόκληρος στόλος από αυτά τα σκάφη. Ο γόνιμος πλανήτης καταστράφηκε ολοκληρωτικά και όλοι οι κάτοικοί του δολοφονήθηκαν ή πουλήθηκαν σκλάβοι. Με τα χρόνια δημιουργήθηκαν τεράστιοι στόλοι ικανοί να αποξηράνουν την ζωή από ολόκληρο τον Γαλαξία. Το ξεχασμένο τεταρτημόριο σύντομα θα ξαναζούσε, Τα Eco Phantoms διψούσαν για νέα ζωή... Εσείς έχετε καταλάβει ένα τέτοιο zeppelin και πρέπει να μάθετε τώρα να πετάτε και να το ελέγχετε όσο μάχεστε με όλων των ειδών τα εχθρικά σκάφη. Αυτό έχει σαν σκοπό να πάρετε πολύτιμες πληροφορίες μέσω του υπολογιστή σας συλλέγοντας συγκεκριμένα κομμάτια μηχανών. Ο απώτερος σκοπός σας είναι να χρησιμοποιήσετε αυτές τις γνώσεις για να επαναπρογραμματίσετε την Ναυαρχίδα Planet Drainer που κατευθύνεται για να καταστρέψει την Γη.





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ–ΟΘΟΝΗ

Πρέπει να καταλάβετε την λειτουργία του κόκπιτ του σκάφους σας αν θέλετε να επιζήσετε. Καθώς παίζετε το παιχνίδι είναι βασικό να κατασκευάζετε παράλληλα έναν χάρτη ώστε να αναγνωρίζετε τον δρόμο σας μέσα στην αχαρτογράφητη περιοχή και να μην χάνεστε στον δρόμο. Χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που συλλέγετε και αξιοποιώντας την γεννήτρια κωδικών του σκάφους σας θα μπορέσετε να μπείτε σε απόρητες φυλασσόμενες περιοχές, κτίρια, να πάρετε προμήθειες και να αποφύγετε μάχες. Το cockpit σας ειναι αρκετά πολύπλοκο και σαν σχήμα θυμίζει κάπως την μορφή που είχε το πιλοτήριο του Captain Blood. Μπορείτε να ελέγξετε τα πάντα, από το τμήμα όπου φυλάσσονται τα ρομπότ μέχρι το μηχανοστάσιο και τα lasers. Με ένα σύστημα σαν το πηδάλιο των πλοίων ελέγχετε το σκάφος σας και μια πυξίδα σας δείχνει συνεχώς την θέση σας στον ορίζοντα. Ασπίδες και ένδειξη για ιώσεις (!) οι οποίες καταστρέφουν τα μέταλλα του σκάφους σας μαζί με έναν πολύ πρωτότυπο Communicator συμπληρώνουν το χειρισμό. Για το σύστημα αυτό επικοινωνίας να πούμε ότι στην αρχή θα σας φανεί ιδιαίτερα πολύπλοκο αλλά αν μελετήσετε το manual θα μπορείτε να δώσετε τον σωστό κωδικό μέσα στο χρονικό διάστημα που τίθεται. Για τον σκοπό αυτό υπάρχει ειδικό τμήμα στο εγχειρίδιο που συνοδεύει το παιχνίδι. Μπορείτε να πηγαίνετε από τον ένα ζωτικό χώρο στον άλλο και να εκτελείτε τις απαραίτητες διορθώσεις και λειτουργίες ώστε όλα να βρίσκονται σε ετοιμότητα. Ετσι πρέπει να πούμε ότι ο χειρισμός δεν είναι ενιαίος αφού κάθε δωμάτιο του διαστημοπλοίου έχει και τα δικά του πλήκτρα που πρέπει να μάθετε μελετώντας το manual. Το παιχνίδι παίζεται με το mouse που αποτελεί στην συγκεκριμένη περίπτωση και το ιδανικό μέσο αφού υποστηρίζει και ταχύτητα αλλά και ακρίβεια κινήσεων. Φυσικά δεν χρειάζεται να πούμε ότι η απόκριση είναι κάτι παραπάνω από γρήγορη. Η οθόνη τώρα όπως βλέπετε και στις φωτογραφίες ειναι full screen αλλά ένα μεγάλο μέρος καταλαμβάνεται από το εσωτερικό του σκάφους. Το μέγεθος πάντως του παραθύρου όπου φαίνεται η δράση είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικό και παρόλο που το εσωτερικό του σκάφους όπως φαίνεται αλλάζει όταν πηγαίνετε σε διαφορετικά μέρη του , το παράθυρο της δράσης έχει με τον ένα ή άλλο τρόπο πάντα το ίδιο μέγεθος.

Ο ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Αφού περιπλανηθείτε και πολεμήσετε μέσα στην τεράστια έρημο ανακαλύπτοντας τις θανατηφόρες νάρκες του πρώτου επιπέδου, θα βρεθείτε στον υποθαλάσσιο κόσμο του δευτέρου επιπέδου ανάμεσα από τα εξωπραγματικά κατασκευάσματα του κόσμου των ECO.

Τελικά πρέπει να μπείτε στον κόσμο των παγωμένων εκτάσεων και να ανταπεξέλθετε στις ακραίες κλιματολογικές συνθήκες και να επιζήσετε ενάντια στα φοβερά όντα που γεμίζουν αυτούς τους κόσμους. Καθώς φτάνετε στο τέλος της αποστολής σας θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή του Planet Drainer. Η computer data που έχετε μαζέψει στο ταξίδι σας θα σας επιτρέψει να διατάξετε το τεράστιο διαστημόπλοιο να αποσύρει όλα τα ECO PHANTOMS από την Γη για πάντα. Θα σας τεθούν τρία προβλήματα που πρέπει να λύσετε. Παράλληλα με την μάχη και την αναζήτηση οφείλετε να σώζετε τους ανθρώπους που βρίσκετε ακόμα ζωντανούς, και να τους παρέχετε τροφή, νερό και διαμονή μέσα στο διαστημόπλοιό σας. Σε αντάλλαγμα αυτοί εργάζονται στα διάφορα μέρη του διαστημόπλοιού σας. Ολα τα κτίρια που βρίσκετε στον δρόμο σας πρέπει να εξερευνηθούν έτσι ώστε να μπορέσετε να πάρετε όσο το δυνατόν περισσότερες προμήθειες για το σκάφος σας. Συγκεκριμμένα αντικείμενα θα βρεθούν σε κάποια από αυτά αλλά τα ρομπότ που στέλνετε για να τα παραλάβουν περιορίζονται από το βάρος που μπορούν να κουβαλήσουν. Εκτός από την ανακάλυψη προμηθειών πρέπει να δώσετε συγκεκριμμένες οδηγίες στα ρομπότ σας ώστε να εντοπίσουν τα τερματικά των υπολογιστών που περιέχουν τους κωδικούς που θα σας επιτρέψουν την είσοδο στο επόμενο συγκρότημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ–ΗΧΟΣ

Εκείνο που χτυπάει κατευθείαν στο μάτι είναι τα χρώματα που χρησιμοποιούνται. Δεν είναι τα κλασσικά γκρι-χρυσά που βλέπουμε συχνά στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας ή σε άλλα παιχνίδια αφού κυριαρχούν εδώ τα σκοτεινά λαδί χρώματα. Ας μην ξεχνάμε ότι το διαστημόπλοιό σας είναι εξωγήινο κατασκεύασμα. Τα sprites είναι πολύ όμορφα είτε βρίσκονται μέσα στο σκάφος σας είτε είναι εκείνα που συναντάτε και πρέπει να καταστρέψετε. Η ατμόσφαιρα που δημιουργούν τα σκοτεινά χρώματα και ο ήχος με τα πολύ καλά εφφέ προσθέτει έναν ρεαλισμό που σπάνια βλέπουμε σε παιχνίδι. Το animation είναι εξαιρετικό και η ταχύτητα του παιχνιδιού αυτή που χρειάζεται για να το κάνει playable.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	86
ΓΕΝΙΚΑ	84

HEART OF THE DRAGON

Μετά από το Shadow of the Beast η τεχνική στην Amiga φαινόταν ότι δεν μπορούσε να προχωρήσει πιο πέρα. Μερικές προσπάθειες όπως το Unreal και το Wrath of the Demon ήταν μερικές απο τις φιλότιμες δημιουργίες που το πλησίασαν κάπως. Το Heart of the Dragon καταφέρνει να το ξεπεράσει σε έναν τομέα τουλάχιστον: 192 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα!!!!! Ας δούμε τί λέει και το υπόλοιπο παιχνίδι.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Παίρνετε τον ρόλο του Master Chi και του νεαρού μαθητή του Tommy Lee στην απέλπιδα προσπάθειά τους να ξαναβρούν και να πάρουν πίσω την "καρδιά του Δράκοντα" και την πολυαγαπημένη του Lee Shou-Mei από τα νύχια του μοχθηρού μάγου Li-Kuan. Επειδή όμως είναι αδύνατον να βρείτε τον δρόμο σας και να ολοκληρώσετε την περιπέτεια χωρίς να έχετε διαβάσει τις 16 σελίδες υπόθεση του manual ακολουθήστε την συμβουλή, μας και κάντε μια γρήγορη ανάγνωση προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι. Οπως θα έλεγε και ο Κομφούκιος "κλείστε το μόνιτορ και ανοίξτε κανένα manual".



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι είναι ένας συνδιασμός arcade και adventure, αλλά επειδή τα δύο τμήματα αυτά είναι τόσο ξεχωριστά μεταξύ τους,

ΤΙΤΛΟΣ	HEART OF THE DRAGON
HOUSE	AVATAR CONSULTING
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	4.500
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι ένας συνδιασμός και των δύο. Αυτό λειτουργεί τελικά αρνητικά για το συνολικό αποτέλεσμα. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με έναν ή δύο παίκτες ταυτόχρονα, μόνο που για να γίνει αυτό θα χρειαστείτε φυσικά και ένα δεύτερο Joystick. Ο ένας θα ελέγχει τον μάγο που ρίχνει ενεργειακές βολές και ο άλλος τον νεαρό μαθητευόμενο που ξέρει καράτε. Μόλις εμφανιστεί η Option Screen μπορείτε να διαλέξετε την επιθυμητή κατάσταση παιχνιδιού που σας ευχαριστεί. Υπάρχουν λοιπόν έξι κατηγορίες επιλογών: -Music, αν θα έχετε την μουσική να ακούγεται διαρκώς ή όχι και οι φίλοι της Amiga με μόνο 512K μνήμη δεν μπορούν να έχουν ταυτόχρονα μουσική και εφφέ -M. Chi, καθορίζετε ποιός θα ελέγχει τον μάγο -T. Lee, καθορίζετε ποιός θα έχει τον έλεγχο πάνω στον "καρατέκα" (εγώ, εγώ) —Begin, ξεκινάτε το παιχνίδι, και στην οθόνη όπου το παιχνίδι είναι adventure, κρατώντας πατημένο το L, θα μπορέσετε να φορτώσετε ένα παιχνίδι που είχατε σώσει νωρίτερα στον δίσκο. -Credits, η οθόνη όπου θα εμφανιστούν οι συντελεστές της δημιουργίας του προγράμματος. -Give Up: από εδώ βγαίνετε εντελώς από το παιχνίδι στο λειτουργικό σύστημα. Ο χειρισμός έχει μεγάλο πρόβλημα, αφού κάθε εντολή για να γίνει αποδεκτή από το σύστημα πρέπει να δοθεί δύο φορές (ούτε Dbase σε δίκτυο να ήταν). Πάντως στην οθόνη της περιπέτειας διαλέγετε μια κατεύθυνση με το joystick και μετά από λίγο φτάνετε εκεί που θέλετε. Οι αλλαγές στην οθόνη είναι βέβαια ασήμαντες, και δεν υπάρχει κίνηση, πράγμα που είναι όχι απλώς απογοητευτικό αλλά μάλλον ενοχλητικό. Στην arcade σκηνή της μάχης υπάρχουν μερικές κινήσεις με το joystick που εκτελούνται άμεσα, και γρήγορα. Στον δρόμο σας μετά από κάθε μάχη (την οποία μπορείτε να διαλέξετε αν θα γίνει ή θα την αποφύγετε) μπορεί να βρείτε χρήσιμα όπλα και φίλτρα που μπορούν να ανεβάσουν την δύναμη και αντοχή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το adventure τμήμα είναι απογοητευτικό, ενώ το arcade έχει 192 χρώματα, πολύ μεγάλα sprites αλλά καθόλου scrolling. Το animation είναι καλό αν και μόνον 20 frames το δευτερόλεπτο ενώ ο ήχος μέτριος. Γενικά ένα παιχνίδι που δεν ικανοποιεί ούτε τους φίλους των beat'em up ούτε τους οπαδούς της περιπέτειας. Αγοράστε το μόνο για χάρη των 192 χρωμάτων.



ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	57
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	56
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	69
ΓΕΝΙΚΑ	71

ΤΙΤΛΟΣ	FINAL WHISTLE
HOUSE	ANCO
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
ΤΙΜΗ	3000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

THE FINAL WHISTLE

DATA DISK

Το παιχνίδι αυτό αποτελεί την πρώτη από τις πολλές data disks που θα έρθουν για το Kick Off 2, το περισσότερο playable παιχνίδι των τελευταίων πέντε χρόνων και το καλύτερο διπλό παιχνίδι όλων των εποχών. Ερχεται σε μια εποχή που αρκετοί από εμάς ξέρουν πολύ καλά το Kick off 2 και θέλουν να εμπλουτίσουν το παιχνίδι. Αυτό ακριβώς προσφέρει το Final Whistle.



ΓΡΑΦΙΚΑ	74
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	60
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

Κατ'αρχήν είναι το στοιχείο του ρεαλισμού που φέρνει μαζί του, όπως και μια πολύ καλύτερη αίσθηση ελέγχου πάνω στην μπάλα. Η ικανότητα πάντως να προσθέτετε ομάδες από το Player Manager έχει μείνει ανέπαφη ενώ έχει προστεθεί η δυνατότητα να δέχεται ομάδες απο μελοντικά data disks. Μπορούν πάλι να παίζουν ένας έως τέσσερεις παίκτες και να διαλέξετε αν θα ελέγχετε τον παίκτη που βρίσκεται πιο κοντά στην μπάλα ή κάποιον που βρίσκεται σε κάποια συγκεκριμενη θέση μέσα στην τακτική που χρησιμοποιείτε. Η επιλογή των δύο παικτών μπορεί να γίνει με τους δύο παίκτες αντιπάλους ή να παίζουν στην ίδια ομάδα ενάντια στον υπολογιστή. Υπάρχει ακόμα η βαρετή σαν demo δυνατότητα να βάλετε τις δυο ομάδες να παίζουν η μία ενάντια στην άλλη υπό τον έλεγχο του υπολογιστή. Εκεί που έχουμε μια μεγάλη διαφορά από το Kick off 2 είναι στις στατικές φάσεις. Ξεκινώντας από το κόρνερ βλέπουμε ότι έχουμε πολύ μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στον παίκτη και στις κατευθύνσεις όπου μπορούμε να στείλουμε την μπάλα. Είναι δυνατόν ακόμα να ελέγξουμε το ύψος που θα πάρει η μπάλα και να βάλουμε πρόσθετο aftertouch. Υπάρχουν λοιπόν εννέα θέσεις δύναμης που μπορείτε να δώσετε στην μπαλιά σας, με την μικρότερη να την στέλνει στον παίκτη που βρίσκεται πιο κοντά και η μεγαλύτερη να την στέλνει αρκετά πέρα από τα δοκάρια. Αφού ορίσετε την δύναμη περνάτε στον καθορισμό του ύψους. Οσο περισσότερη ωρα κρατάτε πατημένο το fire τόσο πιο ψηλά πηγαίνει η μπάλα. Λίγο προτού ο παίκτης ακουμπίσει την μπάλα μπορείτε να δώσετε αριστερό ή δεξί aftertouch. Οσο περισσότερη ώρα έχετε το joystick προς μια κατεύθυνση τοσο περισσότερο φάλτσο θα πάρει. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί ακόμα τριών ειδών γήπεδα: παγωμένο οπου η τριβή είναι ελάχιστη και η μπάλα φεύγει με δύναμη και μακριά, λασπωμένο οπου η μπάλα δεν απομακρύνεται εύκολα ούτε αποκτά μεγάλη ταχύτητα. Εδώ η αντοχή των παικτών πέφτει δραματικά.



Το BUMPY ή ελληνικό γήπεδο όπου λόγω των ανωμαλιών του η μπάλα χτυπωντας στο έδαφος είναι δυνατόν να φύγει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Στην Amiga έχουν χρησιμοποιηθεί καινούρια βελτιωμένα γραφικά στην απεικόνιση του γηπέδου, κάτι που λόγω της έλλειψης hardware scrolling στον Atari δεν στάθηκε δυνατό να γίνει. Το OFFSIDE, επιτέλους μπορεί να υπάρχει στο παιχνίδι και να το κάνει απόλυτα ρεαλιστικό. Μπορεί όμως και να σας χαλάσει την διασκέδαση. Ετσι η εταιρία το έχει εντελώς στην δική σας κρίση αν θέλετε να το χρησιμοποιήσετε ή όχι. Ακόμα η τακτική των παικτών μέσα στο γήπεδο επηρεάζεται οχι μόνον από την τακτική της ομάδας αλλά και αν την συγκεκριμένη στιγμή βρίσκεστε σε επίθεση ή αμύνεστε. Τα γραφικά έχουν ελάχιστες βελτιώσεις σε σχέση με αυτά που γνωρίζαμε και μόνον στην Amiga. Ομως το παιχνίδι δεν ξεχώριζε ποτέ για τα γραφικά του. Είναι το τέλειο gameplay που γίνεται ακόμα καλύτερο ενω η εταιρια μας υπόσχεται άλλα επτά data disks για κάθε κύπελλο ευρώπης ή τακτικής. Ελπίζουμε να τα δούμε στην Ελλάδα και να τά έχουμε σύντομα στα χέρια μας για μια αναλυτική παρουσίαση.

ΤΙΤΛΟΣ	TEAM SUZUKI
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
ΤΙΜΗ	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



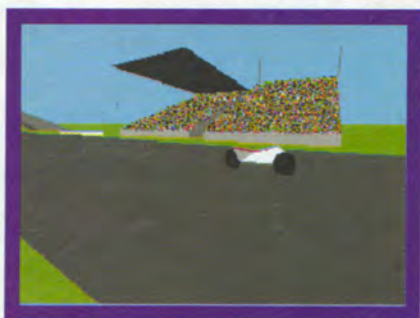
Η Gremlin μετά τα δύο πολύ καλά παιχνίδια με αυτοκίνητα (το φοβερό Lotus Turbo και το Toyota Celica), εισβάλλει δυναμικά και στο χώρο της μοτοσυκλέττας με το Team Suzuki. Εδώ, μπορείτε να οδηγήσετε κάποιο από τα τρία μοντέλλα της Suzuki (125cc, 250cc, και 500cc αντίστοιχα), σε 16 πίστες που βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη του κόσμου. Το παιχνίδι φαίνεται πολύ ενδιαφέρον, μιά και στην ουσία πρόκειται για ένα simulator, με φοβερά γραφικά και γενικώς χαρακτηριστικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**88**

TEAM SUZUKI

Οταν φορτώσετε το Team Suzuki παρουσιάζονται μπροστά σας οι εξής επιλογές : Μπορείτε κατ'αρχήν να διαλέξετε τον τρόπο ελέγχου της μοτοσυκλέττας σας, που γίνεται είτε με το joystick, είτε με δύο διαφορετικά mouse settings ανάλογα με το τι σας βολεύει. Διαλέγετε επίσης τον κυβισμό της Suzuki σας, και μην ξεχνάτε ότι τα 500cc τρέχουν πιό γρήγορα από τα 125cc άρα ελέγχονται πολύ πιό δύσκολα. Τέλος, μπορείτε να λάβετε μέρος κατευθείαν στο πρωτάθλημα και να τρέξετε και στις 16 πίστες, αν φυσικά αντέξετε το συναγωνισμό των φοβερών αντιπάλων σας. Αλλιώς μπορείτε να τρέξετε σε μιά πίστα μόνο, για να μάθετε τα μυστικά της. Τελευταίο (αλλά την πρώτη φορά που θα φορτώσετε το παιχνίδι σίγουρα θα πρέπει να είναι η πρώτη σας επιλογή !!!) αφήσαμε το practice. Εδώ καλό είναι να σταθούμε λίγο, μιά κι ένα παιχνίδι σαν το Team Suzuki απαιτεί πολυ εξάσκηση μέχρι να καταφέρετε να φτάσετε σε ικανοποιητικά επίπεδα. Απ'τη μία οι κάμποσες στροφές που διαθέτει κάθε πίστα, απ'την άλλη ο αρκετά περίεργος τρόπος ελέγχου της μηχανής χρειάζονται πολύ δουλειά μέχρι να γίνουν υπόθεση ρουτίνας για σας. Μ'όλα αυτά δεν προσπαθούμε να πούμε ότι το παιχνίδι είναι αδύνατο. Απλά, πολύ εξάσκηση σημαίνει πολύ καλή βαθμολογική θέση.

Οπως είπαμε και πιό πρίν, το Team Suzuki είναι περισσότερο simulation παρά arcade και σαν τέτοιο έχει πολλά άλλα options, όπως πχ πατώντας το space bar μπορείτε να βλέπετε στα γρήγορα



(σε τέτοια παιχνίδια τα δευτερόλεπτα παίζουν σπουδαίο ρόλο) τι γίνεται πίσω σας. Υπάρχουν και τρείς διαφορετικές όψεις από κάμερες, τις δύο από τις οποίες μπορείτε να τις αλλάζετε χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολόγιου. Τα γραφικά του παιχνιδιού που είναι πράγματι από τα πιό ομαλά και γρήγορα που έχουμε δεί, στηρίζονται στη τεχνική με τα τρισδιάστατα πολύγωνα. Υπάρχει τρόπος ν'αυξήσετε ακόμη περισσότερο την ταχύτητα, αν μπορείτε να οδηγήσετε χωρίς να βλέπετε το ταμπλώ της μηχανής σας. Γι'αυτό το λόγο άλλωστε και οι μηχανές που τρέχουν μαζί σας δεν έχουν αναβάτες. Φυσικά υπάρχει επιλογή για τους αναβάτες, αν και τότε το παιχνίδι χάνει λίγο σε ταχύτητα αλλά κερδίζει σε ρεαλιστικότητα. Ολες αυτές τις επιλογές μπορείτε να τις κάνετε και κατά τη διάρκεια του αγώνα, μέχρι να βρείτε αυτό που σας κάνει να αισθάνεστε άνετα. Διαφορετκά απ'ότι συμβαίνει στην πραγματικότητα, στο Team Suzuki η μοτοσυκλέττα σας ποτέ δεν πέφτει !! Κάθε φορά όμως που αφήνετε τη πίστα η μηχανή σας παθαίνει και κάποια ζημιά. Το ίδιο ισχύει και όταν κτυπάτε πάνω σ'άλλες μηχανές ή σε αντικείμενα που βρίσκονται στη πίστα.



Οταν φτάσετε στο 100%, τότε είναι game over για σας. Αν καταφέρετε να συμπληρώσετε κάμποσους γύρους χωρίς η ζημιά σας να ξεπεράσει το 50%, τότε μάλλον είσαστε έτοιμοι να τρέξετε. Κάνετε λοιπόν τρείς γύρους, όπου ανάλογα με τον καλύτερο σας χρόνο είναι και η θέση που παίρνετε στον κανονικό αγώνα. Πάντως, ακόμη κι αν αποτύχετε να προκριθείτε πάλι θα μπορέσετε να τρέξετε, μόνο που θα είσαστε στη τελευταία θέση. Πρέπει να σας προειδοποιήσουμε ότι οι άλλοι οδηγοί είναι πολύ καλοί και σίγουρα θα σας δυσκολέψουν μέχρι να καταφέρετε να τους νικήσετε. Ενα καλό κόλπο είναι στις στροφές να είσαστε όσο πιό εσωτερικά μπορείτε και σιγά σιγά να γλιστράτε προς τα έξω. Φυσικά, εννοείτε ότι κακοί υπολογισμοί και λάθη που συντελούν στο να χαθούν πολυτιμα δευτερόλεπτα επιδρούν αρνητικά σ'όλη τη κούρσα. Στην αρχή κι αφού περάσετε το κλείδωμα του προγράμματος έρχεται ένα πολύ όμορφο και περίεργο ταυτόχρονα μουσικό κομμάτι, απ'αυτά που μας έχει συνηθίσει τώρα τελευταία η Gremlin. Στο υπόλοιπο παιχνίδι οι σωστοί ήχοι των μηχανών χρωματίζουν και συμπληρώνουν άψογα το σωστό gameplay. Για τα γραφικά έχουμε ήδη πει ότι είναι πολύ γρήγορα και όμορφα. Γενικά το Team Suzuki είναι ένα racing simulation από τα πιό προσεγμένα και καλά που έχουμε δει εδώ και αρκετό καιρό. Συνιστάται ανεπιφύλακτα σ'όλους τους φίλους του είδους, αλλά και σ'όλους αυτούς που τους αρέσουν γενικώς τα πολυ καλά παιχνίδια. Μιά απαραίτητη αγορά..

COMPILATION

FULL BLAST

Πέντε εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους σενάρια, μπορούν να σας προσφέρουν πραγματικά ατέλειωτες ώρες διασκέδασης, σε μιά Γαλλική συλλογή. Ας τα δούμε αναλυτικά.

ΤΟΥ Κ. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

CARRIER COMMAND

Ένα καταπληκτικό παιχνίδι που συνδιάζει τόσο την στρατηγική όσο και την δύναμη των όπλων σε μία μάχη. Το παιχνίδι είναι καλύτερα να παίζεται με mouse αλλά και το joystick, αν προτιμάτε μπορεί να κάνει την δουλειά σας, με την προϋπόθεση ότι θα χρησιμοποιείτε το space bar σαν δεξί πλήκτρο του "ποντικιού". Το παιχνίδι περιέχει μια μεγάλη σειρά από icons με τα οποία γίνεται η εξέλιξη του gameplay και ενεργοποιούνται με το fire. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε αν θα παίξετε ένα παιχνίδι καθαρά στρατηγικής ή ένα παιχνίδι που θα είναι μόνον εκείνο το τμήμα του game που περιλαμβάνει μάχη, έτσι για να κάνετε κάποια εξάσκηση. Η υπόθεση του παιχνιδιού σας θέλει να χρησιμοποιήσετε τα ικανότερα εναέρια μέσα ώστε να έρθετε σε επαφή με ένα αντιτορπιλικό χωρίς όμως η φύση της επιχείρησης να γίνει γνωστή στον χώρο των δημοσιογράφων και των πολιτικών. Ετσι τα γραφικά κινούνται σε μέτρια και καλυμένα επίπεδα ενώ οι ήχοι είναι μυστικοί. Το αποτέλεσμα είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι στρατηγικής.



HIGHWAY PATROL

Περιπολία στον αυτοκινητόδρομο. Και μάλιστα στην μέση της ερήμου.
Εκεί που είναι απόλυτη ησυχία και απολαμβάνετε ένα παγωμένο αναψυκτικό. Ξαφνικά ο ασύρματος, σας ειδοποιεί για μια ένοπλη ληστεία απο ένα βαριά θωρακισμένο αυτοκίνητο. Ανάβετε την μηχανή ανοίγετε το ραντάρ που σας δείχνει την θέση αλλά και το χρώμα του αυτοκινήτου που καταδιώκετε. Πρέπει να τους συλλάβετε όσο το δυνατόν πιο γρήγορα και μέσα στα πλαισια της βασικής αρχής της αστυνομιας που λέει ότι ποτέ δεν πρέπει να εισαστε ο πρώτος που θα τραβήξει την σκανδάλη. Να είσαστε προσεκτικοί όμως γιατί οι κακοποιοί πυροβολούν γρήγορα και θανατηφόρα. ο καλύτερος τρόπος για να τους συλλάβετε είναι να κινείστε με ζικ-ζακ πίσω τους, με την σειρήνα αναμένη και να τους αναγκάσετε να σταματήσουν κλείνοντάς τους το δρόμο με το αυτοκίνητό σας. Η παρουσία του παιχνιδιού στην οθόνη έχει εξαιρετικούς ουρανούς και digitised backgrounds καθώς επίσης πολύ καλά sprites. Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλεί η μεγένθυνση των αυτοκινήτων ενώ ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδα.



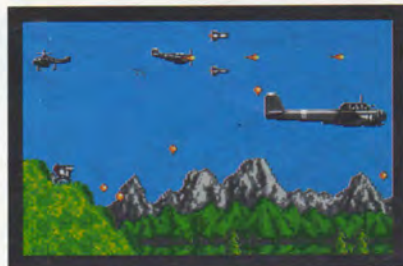
FERRARI FORMULA I

Αρκετό καιρό πριν από το Monaco Gran Prix είχε εμφανιστεί αυτο το παιχνίδι που ήταν μάλλον άγνωστο στον Ελληνικό χώρο και είχε να κάνει με αγώνες ταχύτητας. Το όνομα του αυτοκινήτου που οδηγείτε όμως είναι εξαιρετικά γνωστό όμως και εσείς ξεκινάτε βλέποντας ένα demo όπου οδηγείτε στην περίφημη πίστα του Fiorano. Μόλις νοιώσετε ικανοί για να νικήσετε σε έναν αγώνα θα περάσετε σε μια οθόνη όπου ολόκληρη η ομάδα σας μεταφέρεται αεροπορικώς στο Ρίο. Αφού κάνετε μια μικρή περιήγηση στην πόλη βρίσκεστε για μια ακόμα φορά πίσω από το τιμόνι του αυτοκινήτου και είναι η ώρα να αρχίσει ο αγώνας. Είναι η στιγμή να πατήσετε κάποιο πλήκτρο και να πάρετε τον αγώνα στα χέρια σας. Πληροφορίες για τον αγώνα όπως είναι η θέση σας , ο γύρος στον οποίο βρίσκεστε, αλλά και ο χρόνος που έχετε κάνει βρίσκονται διαρκώς στη διάθεσή σας, αν κοιτάξετε στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης. Στο κόκπιτ του αυτοκινήτου βλέπετε όλες τις άλλες ενδείξεις όπως είναι οι στροφές, η ταχύτητα, πίεση λαδιών, θερμοκρασία, τον καθρέφτη για να βλέπετε τί γίνεται πίσω σας... Ο χειρισμός είναι σχετικά εύκολος μέσω του mouse και πολύ γρήγορος αλλά θα πρέπει να συνηθίσετε την κίνηση του αυτοκινήτου και να μην βγαίνετε από τον δρόμο. Μπορείτε ακόμα να σώζετε στον δίσκο τα αποτελέσματά μιας περιόδου. Τα γραφικά είναι καλά, με λιτά backgrounds αλλά προσεγμένα χρώματα και ξεχωρίζει η γρήγορη κίνηση που κάνει το παιχνίδι απολαυστικό. Ο ήχος έχει πολύ καλά εφφέ και το γενικό σύνολο είναι ένα άριστο παιχνίδι, που σίγουρα είναι και το καλύτερο του πακέτου.



P - 47

Ενα παιχνίδι με πρωταγωνιστή το γνωστό μοντέλο αεροπλάνων που κυριάρχησαν στον δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο. Για μερικά χρόνια εκείνη την περίοδο το P-47 ήταν το γρηγορότερο και βαρύτερο βομβαρδιστικό των αμερικάνων. Εμείς στο παιχνίδι αυτό θα γνωρίσουμε περισσότερο την δύναμη των πολυβόλων του. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό arcade όπου πρέπει, να καταστρέφετε όλους τους αντιπάλους αλλά και να αποφεύγετε τις βολές τους. Το παιχνιδι ειναι ένα καθαρό shoot'em up όπου μπορείτε να πάρετε τα εξης power-ups: BOMBS: οι οποίες πέφτουν από το σκάφος σας κάθε φορά που πατάτε το fire, SPRAY MISSILES: πύραυλοι οι οποίοι διαλύονται σε πολλά μικρά βλήματα, καταστρέφοντας ό,τι ακουμπήσουν. DIRECTABLE FIRE: 2-8 σφαίρες φεύγουν από το σκάφος σας ενώ μπορείτε να τίς καθοδηγήσετε με το joystick προς την κατεύθυνση που κινείται το αεροπλάνο. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά



και ιδίως ξεχωρίζει το background με τα επίπεδα scrolling στα σύννεφα αλλά και τα πολύ καλά σχεδιασμένα αεροπλάνα. Η ταχύτητά του εξάλλου, σε όλους τους υπολογιστές ειναι άριστη.

CHICAGO 90

Ενα παιχνίδι όπου μπορείτε να διαλέξετε αν θα είσαστε με το μέρος της αστυνομίας και του νόμου ή με το μέρος των κακοποιών. Εγώ λοιπόν θα σας έλεγα ότι θα ήμουν με τους γκάνγκστερς αλλά μπορεί να συγχιστεί ο αρχισυντάκτης μου που πιστεύει ότι το περιοδικό μας απευθύνεται σε νομοταγείς πολίτες και δεν ενδιαφέρονται να διαβάζουν κείμενα κακοποιών. Ισως όμως καταφέρω να τον πείσω να έρθει με το μέρος μας ή με την Μαφία. Ας μην ξεχνάμε ότι έχει Ιταλική καταγωγή. Το παιχνιδάκι όμως δεν είναι ανάλογα πρωτότυπο. Με μέτρια γραφικά περιορίζεται σε μια καταδίωξη με πολλές μάχες μέσα στην πόλη. Τί περισσότερο να ζητήσει ένας νομιμόφρων gamer;



ΤΙΤΛΟΣ	FULL BLAST
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	5900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

RICK DANGEROUS

Υποθέτω ότι όλοι γνωρίζετε τον μεγαλύτερο ήρωα των τελευταίων χρόνων στα platform games. Και μιλάμε για το πρώτο και κλασικό πλέον μέρος της σειράς όπου ο Rick πρέπει να περάσει τις σπηλιές των πρωτόγονων ιθαγενών κάπου στον Αμαζόνιο, να νικήσει τις πολύπλοκες παγίδες των αιγυπτίων, να περάσει τις γερμανικές δυνάμεις σε κάστρα και βάσεις πυραύλων.

Το παιχνίδι είναι ένα απλό platform, αλλά τα puzzle και λογικά στοιχεία που περιέχει, του έδωσαν μιά άλλη διάσταση που προκάλεσε εκατοντάδες χιλιάδες gamers σε ολόκληρο τον κόσμο. Ο super ήρωάς μας (που είναι και ένας φανατικός συλλέκτης γραμματοσήμων) ειναι εξοπλισμένος με:

α) ΔΥΝΑΜΙΤΕΣ, ο Rick μπορεί να τους αφήνει οπουδήποτε στον χώρο και να καταστρέφουν οτιδήποτε βρίσκεται κοντά τους (μαζί και τον ήρωά μας) ή να αποκαλύπτουν μυστικά περάσματα.

β) ΕΞΑΣΦΑΙΡΟ: όπως λέει και η λέξη είναι το πυροβόλο όπλο σας που παίρνει τον αντίστοιχο αριθμό σφαιρών. Είναι το πλέον χρήσιμο βοήθημά σας. Ακόμα ο Rick έχει στην διάθεσή του και ένα μακρύ ξύλο, το οποίο μπορεί να ακινητοποιεί τους αντιπάλους του ή να τους ενοχλεί. Τίποτα περισσότερο.



Ολα αυτά που αναφέραμε εδώ δεν θα μπορέσουν να σας σώσουν αν δεν χρησιμοποιήσετε και το μυαλό σας. Πραγματικά οι παγίδες είναι πάρα πολλές αλλά υπάρχει ΠΑΝΤΑ ένας λογικός τρόπος για να περάσετε χωρίς να χρειαστεί να χάσετε κάποια ζωή. Φυσικά κάθε λάθος στο παιχνίδι δεν συγχωρεί και σας στοιχίζει μία ζωή. Το παιχνίδι δεν λέει τίποτα από άποψη τεχνικής αφού έχει πολύ μικρά sprites και δεν υπάρχει scrolling. Τα background γραφικά είναι πολλύ απλά αλλά συμπαγή και τα χρώματα πολύ όμορφα. Ο ήχος έχει εξαιρετικά digitised εφφέ και καθόλου μουσική. Το μόνο αρνητικό του παιχνιδιού είναι ότι κάθε φορά που χάνετε πρέπει να αρχίσετε από την αρχή του επιπέδου, ενώ δεν μπορείτε να ξεκινήσετε από όποιο επίπεδο θέλετε στην αρχή του παιχνιδιού. Αν δεν το έχετε στην συλλογή σας πρέπει να το ξανασκεφτείτε σοβαρά.

ΤΙΤΛΟΣ	OPERATION COM.BAT
HOUSE	ELECTRONIC ZOO
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

OPERATION COM·BAT
COMPUTER BATTLE GAME

Παιχνίδια στρατηγικής υπάρχουν πολλά (βαρυσήμαντη δήλωση) αλλά από αυτή τη στιγμή υπάρχει ένα ακόμα! Το Operation Combat είναι ένα τέτοιο παιχνίδι που σας επιτρέπει για την ακρίβεια να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας ενάντια στον υπολογιστή σε ένα παιχνίδι με animated graphics.

Σαν Battle game λοιπόν θα χαρακτηρίζαμε αυτό το παιχνίδι όπου μπορείτε να πολεμήσετε ενάντια στις δυνάμεις του υπολογιστή ή σε αυτές ενός φίλου σας. Το παιχνίδι σας δίνει ακόμα την δυνατότητα να συνδεθείτε μέσω modem με τον αντιστοιχο υπολογιστή ενός φίλου σας και να παίξετε με αυτόν τον τρόπο το παιχνίδι εξ'αποστάσεως. Οι πιθανοί συνδιασμοί των μηχανημάτων είναι μεταξύ Amiga, IBM αλλά και Macintosh. Το παιχνίδι προσφέρει 6 πεδία μάχης που μπορείτε να τα δείτε από αρκετές οπτικές γωνίες. Κάθε μια από αυτές προσφέρει και διαφορετικά προβλήματα και προκλήσεις στρατηγικής που μπορούν να λυθούν μόνο με την σωστή τακτική και εξυπνάδα από τους παίκτες. Για να επιλέξετε κάποιο στρατιωτικό σώμα αρκεί να τοποθετήσετε τον δείκτη του mouse πάνω του και να πατήσετε το mouse button. Το επιλεγμένο πλέον σώμα θα είναι σημαδεμένο μέσα σε ένα τετράγωνο από δω και πέρα. Για να δώσετε την εντολή Move στην επιλεγμένη πάντα μονάδα, πηγαίνετε τον δείκτη του mouse σε οποιοδήποτε σημείο του πεδίου της μάχης, και πατήστε το πλήκτρο. Για να πυροβολήσει η μονάδα σας διαλέξτε το κατάλληλο icon για να δωσετε την γωνία που θέλετε και ύστερα πατήστε το εικονίδιο του fire. Μπορείτε όμως να περάσετε το παιχνίδι στον αντίπαλο παίκτη αναπάσα στιγμή χωρίς να χρειαστεί να μετακινήσετε ούτε έναν από τους στρατιώτες σας.



Οπως μπορείτε να φανταστειτε ένα στρατιωτικό σώμα κάθε φορά που δέχεται επίθεση παθαίνει κάποιες ζημιές. Οταν ο βαθμός τους φτάσει σε πολύ μεγάλο βαθμό αυτό καταστρέφεται και το σύμβολό του εξαφανίζεται από τον χάρτη επιχειρήσεων.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι θυμίζει κάπως το Storm accross Europe στα γραφικά με τον χάρτη που εμφανίζει και τα περίεργα κακοσχεδιασμένα sprites. Βέβαια η εισαγωγική ψηφιακή οθόνη είναι υπέροχη αλλά το παιχνίδι δεν έχει σχεδόν καθόλου animation. Για scrolling φυσικά δεν συζητάμε, ούτε οτι το επίπεδο του ήχου είναι μέτριο. Μερικές φορές τα γραφικά και όλο το στησιμο του παιχνιδιού μας φέρνει αμυδρά στο νου το M1 Tank Platoon. Πάντως το σενάριό του όταν παίζουν δύο παίκτες μαζί είναι άριστο. Δεν φαντάζομαι εξάλλου να αγοράζαε το παιχνίδι αυτό ποτέ για τα γραφικά του!

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΚΙΝΗΣΗ	39
ΗΧΟΣ	65
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	65
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	78
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

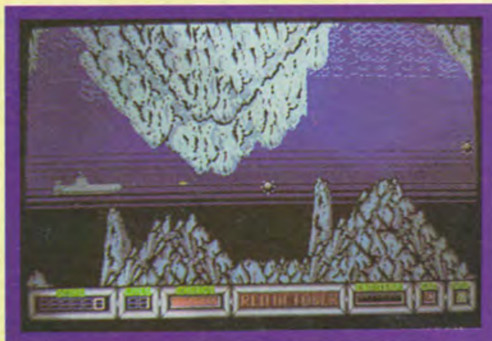
Το Operation ComBat χωρίζει την οθόνη σε δύο κύρια μέρη: Στο πάνω μισό έχουμε το Battlefield Terrain Map, ενώ στο κάτω μέρος έχουμε το τμήμα εκείνο που αναφέρεται σαν Control Panel. BATTLEFIELD TERRAIN MAP Αναπάσα στιγμη το ένα έκτο του πραγματικού χάρτη εμφανίζεται εδώ μεγενθυμένο, ενώ η κίνηση και οι επιθέσεις είναι εμπλουτισμένες με κίνηση. Γενικά μόνο μια περιοχή που έχει κάποια μονάδα σας μπορεί να μεγενθυνθεί εκτός και αν έχετε χρησιμοποιήσει αεροπορική υποστήριξη, οπότε οι εχθρικές θέσεις εμφανίζονται καθώς περνούν τα αεροπλάνα σας. Τα αρχικά μενού περιλαμβάνουν την δυνατότητα να διαλέξετε τον αντίπαλό σας ανάμεσα σε έναν άνθρωπο παίκτη ή τον υπολογιστή. Αν διαλέξετε το computer σαν αντίπαλό σας πρέπει να δωσετε και το επίπεδο ικανοτητων του. Υστερα πρέπει να επιλέξετε την πλευρά με την οποία θα πολεμάτε, την επιλογή του σεναρίου που σημαίνει τον αριθμό των εφοδίων, αντιπάλων και πυρομαχικών ενώ φυσικά αλλάζει και το είδος των εχθρικών δυνάμεων.

THE HUNT FOR RED OCTOBER™

Κυνηγητό στά βάθη του Ατλαντικού. Κυνηγημένος από τους πρώην φίλους σας, Ρώσους και συμμάχους, μιά και ανήκετε στό σύμφωνο της Βαρσοβίας. Σκάφος σας ο κόκκινος Οκτώμβρης, ένα σοβιετικό πυρηνικό υποβρύχιο, ίσως το μεγαλύτερο του κόσμου, και εξοπλισμένο με τα τελειότερα μέσα καθώς και με δύναμη πυρός ικανή να καταστρέψει διακόσιες πόλεις.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η περιπέτεια σας αρχίζει όταν καλείστε από το σοβιετικό στόλο να δοκιμάσετε αυτό το πανίσχυρο όπλο εναντίον των Αμερικάνων. Τότε αποφασίζετε ότι πρέπει να σώσετε την ανθρωπότητα οδηγόντας το σκάφος στους αντιπάλους. Οι αμερικάνοι δύσπιστοι στέλνουν τον Jack Ryan της CIA να διαπιστώσει τις προθέσεις σας, και να σας οδηγήσει στην ελευθερεία. Για να επιζήσετε πρέπει να δουλέψετε πάνω σε πέντε επίπεδα. Πρώτο επίπεδο είναι η προσπάθεια πρωσγείωσης του Ryan δίπλα στο σκάφος USS NTALLAS στο οποίο θα επιβιβαστεί για την ανεύρεση του κόκκινου Οκτώβρη, με σκοπό να σας δείξει το δρόμο για την ελευθερεία. Προσοχή μη τον ρίξετε μακριά απο το σκάφος και πρός θεού όχι πάνω στο υποβρύχιο. Δεύτερο επίπεδο είναι η πλοήγηση του αμερικανικού σκάφους μέσα από υποβρύχιους λαβυρίνθους, νάρκες και θαλάσσια τέρατα πρός αναζήτηση του κόκκινου Οκτώβρη. Τρίτο επίπεδο, η προσπάθεια επαφής του μικρού βαθυσκάφους σας με το Ρωσικό υποβρύχιο, προσοχή είναι δύσκολο. Το τέταρτο και κρισιμότερο στάδιο, είναι η εμπόδιση τον πυρηνικών όπλων να λειτουργήσουν μιάς και είχαν προγραματιστεί. Το πέμπτο και τελευταίο επίπεδο περιλαμβάνει ή καλύτερα δείχνει την προσπαθειά σας να πλοηγήσετε και να σώσετε τον κόκκινο Οκτώβρη οδηγώντας τον στα δικά σας ασφαλή ύδατα.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του είναι πολύ καλός και αρκετά πρωτότυπος, μιάς και θα βρείτε ότι η πλοήγηση του υποβρυχίου είναι ωραία και εύκολη. Ο χειρισμός γίνεται με το πληκτρολόγιο και με αναλογικό joystick αφού μιλάμε πάντα για PC. Μη σας ξεγελάσει όμως αυτό, οι κακουχίες είναι πολλές και χρειάζονται ατσάλινα νεύρα. Η εισαγωγική οθόνη είναι άψογη σε ρεαλιστικά επίπεδα με υπέροχα χρώματα και υψηλή ευκρίνια, πράγμα που διακρίνει όλο το game. Κάθε μία από τις οθόνες είναι κάτι το διαφορετικό. Μενού ευτυχώς δεν υπάρχουν οπότε δεν κουράζεστε από την πολύ επιλογή και την αναμονή φορτώματος του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του game είναι υπέροχα, άν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα απαρτίζονται από μικρά έως και τεράστια sprites. Οι στατικές οθόνες είναι υπέροχες, ενώ τα κινούμενα graphics δεν παρουσιάζουν κανένα πρόβλημα. Τα υποβρύχια τοπία καλοσχεδιασμένα, και γενικά τα χρώματα δένουν πολύ το παιχνίδι. Η κίνηση είναι γρήγορη, ακόμα και για αργά μηχανήματα και δεν σπάζει τα sprites. Ο ήχος πολύ καλός θα λέγαμε άριστος με ένα τέλειο μουσικό κομματι στην αρχή που προσθέτει πολλά στο game. Αυτό βέβαια για όσους διαθέτουν μουσική κάρτα γιατί απο το ηχείο ενός απλού PC μην περιμένετε και πολλά.

ΤΙΤΛΟΣ	HUNT FOR RED OCTOBER
HOUSE	GRAND SLAM
FORMAT	AMIGA, ATARI, PC
ΤΙΜΗ	5650
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΓΕΝΙΚΑ

Γενικά ένα παιχνίδι πολύ διαφορετικό από το ομώνημο παιχνίδι στρατηγικής, που θυμίζει κάτι από τα coin-ops. Ας μην ξεχνάμε ότι είναι το πρώτο game που έγινε μετά κινηματογραφικό έργο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**80**



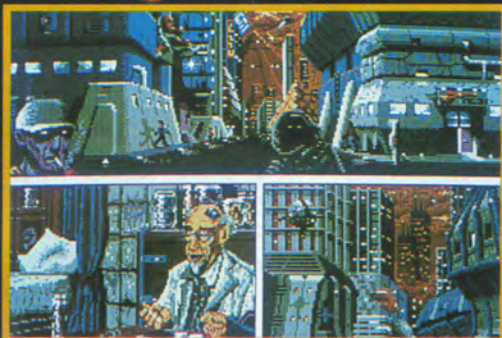
B.A.T.

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

ΓΗ 22ος Αιώνας

Πρόκειται να ανακατευτείς με μία επικίνδυνη περιπέτεια. Το Γραφείο Αστρικής Συμφιλίωσης σε διάλεξε σαν ειδικό πράκτορά του.

Η αποστολή σου: Να βρείς κ' να καταστρέψεις τον Vrangov την διαβολική οντότητα που απειλεί τους ανθρώπους του πλανήτη Selenia.



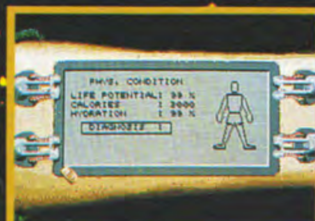
Το παιχνίδι δεν σου δίνει μόνο την δυνατότητα να συμμετέχεις στην ζωή άλλων χαρακτήρων αλλά κ' να ζείς στην πόλη του Terropolis.

COMPUTER'S DREAM™



Πιλοτάρισε το DRAG, έναν πραγματικό τρισδιάστατο εξομοιωτή πτήσης.

Μάθε πως να χρησιμοποιείς το B.O.B., το προγραμματιζόμενο computer που έχει εμφυτεύσει στο χέρι σου



DELTA COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



Εξερευνήστε πάνω από 110 διαφορετικά μέρη κ' συνάντησε χαρακτήρες από 7 διαφορετικά είδη.

Διασκέδασε την φουτουριστική ατμόσφαιρα που δημιουργήται από φανταστικά γραφικά κ' ηχητικά εφφέ!



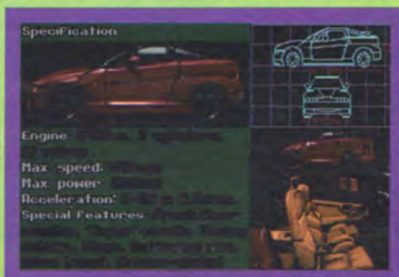
UBI SOFT

Entertainment Software

AMIGA - ATARI - PC - COMMODORE 64 DISK

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	SUPER CARS II
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA
ΤΙΜΗ	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Πριν από έναν χρόνο ακριβώς είχαμε παρουσιάσει το Super Cars, ένα παιχνίδι που αν και δεν ήταν πρωτοποριακό (αφού είχαν προηγηθεί μερικά άλλα με τον ίδιο σχεδιασμό) αλλά έδειχνε ότι η Gremlin έμπαινε σοβαρά στον χώρο των αγωνιστικών αυτοκινήτων. Μετά από έναν χρόνο επιστρέφει καταξιωμένη με ένα πολύ καλό τεχνικά αλλά και από άποψη gameplay παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Τελειώνουμε την παρουσίαση του παιχνιδιού, με μια αναφορά στα άριστα γραφικά του με τα πολλά χρώματα και τα καλοσχεδιασμένα sprites καθώς και τα πλούσια backgrounds. Οι στατικές οθόνες αλλά και εκείνες που περιέχουν κάποιο animation ειναι καταπληκτικές. Ο ήχος είναι και αυτός πολύ καλός και το όλο σύνολο περιγράφεται σαν "ΜΙΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΕΝΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ". Αν θέλετε να περάσετε πολλές ευχάριστες ώρες, δεν έχετε καμμία δικαιολογία να μην το αγοράσετε.



Η κύρια διαφορά του δεύτερου μέρους των Super Cars από το πρώτο στηρίζεται σε δύο στοιχεία: τα κατά πολύ βελτιωμένα γραφικά, και την δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα σε μια οθόνη χωρισμένη στην μέση. Το σενάριο στο οποίο στηρίζεται το gameplay είναι πάλι ένας αγώνας δρόμου όπου μετά από κάθε νίκη σας πρέπει να επενδύσετε τα χρήματά σας: έτσι ώστε να εξοπλίσετε το αυτοκίνητό σας και να το επισκευάσετε ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε τον αγώνα. Για να κερδίσετε αυτά τα χρήματα που χρειάζονται, αλλά και για να σας επιτραπεί να συνεχίσετε τον αγώνα πρέπει να είσαστε ένας από τους πέντε πρώτους που τερμάτισαν, ενώ φυσικά δεν χρειάζεται να πούμε (τότε γιατί μας το λές; Σ.Αρχ) ότι παίρνετε περισσότερα χρήματα και βαθμούς όσο πιο κοντά στην πρώτη θέση βρισκεστε...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΟΘΟΝΗ

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα βρεθείτε μπροστά σε ένα μενού, διανθισμένο (μπήκε η άνοιξη ξέρετε) με τις εξής ενισχυμένες επιλογές: α) Easy, Medium ή Hard, επιλογή του επιπέδου δυσκολίας στο οποίο θα παίξετε. Δηλώνει εξάλλου και τον βαθμό εμπιστοσύνης που έχετε στον εαυτό σας! Κάθε επίπεδο έχει επτά διαδρομές και στην αρχή φυσικά καλό θα ήταν να ξεκινήσετε από τα εύκολα αφού αργότερα δυσκολεύουν όχι μόνον τα επίπεδα αλλά και οι αντίπαλοι οδηγοί. Να αναφέρουμε ακόμα ότι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τριών ειδών πίστες, με χιόνι, χορτάρι και πέτρες! Κάθε είδος εδάφους απαιτεί φυσικά και άλλο τρόπο οδήγησης. Μπορείτε βέβαια να διαλέξετε ανάμεσα σε έναν ή δύο παίκτες. Ο χειρισμός με το joystick είναι πάρα πολύ καλός και δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα απόκρισης αν βέβαια πρώτα κάνετε αρκετή εξάσκηση ιδιώς στις στροφές. Αυτά και περνάμε στην οθόνη η οποία είναι μεγάλου μεγέθους και χωρίζεται σε δύο μέρη από μιά κάθετη νοητή γραμμή και έτσι έχουμε δύο αγωνιστικούς χώρους, έναν αριστερά και έναν δεξιά αν παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Οι φωτογραφίες μας εξάλλου το δείχνουν καθαρά.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΚΑΙ ΑΓΟΡΑΠΩΛΗΣΙΕΣ

Μετά από κάθε αγώνα, θα βρεθείτε σε ένα τμήμα του παιχνιδιού που σας επιτρέπει να επισκευάσετε τις ζημιές του αυτοκινήτου σας, να το γεμίσετε πάλι με όπλα και φρέσκους πυραύλους για να είσαστε έτοιμοι για την επόμενη αναμέτρηση. Τοποθετήστε τον δείκτη του mouse πάνω σε όποιο αντικείμενο πιστεύετε ότι έχετε τα χρήματα για να αποκτήσετε ή όποια επισκευή νομίζετε ότι μπορείτε να κάνετε. Από την άλλη μπορείτε να



πουλήσετε τα οπλικά συστήματά σας τα οποία είναι πολύ πιο βελτιωμένα από το πρώτο μέρος και πλησιάζουν τα επίπεδα ενός shoot'em up με πυραύλους μπρος και πίσω από το αυτοκίνητο, θερμικούς, άλλους που περιστρέφονται γύρω από το αυτοκίνητο σας, νάρκες, ενισχυμένη θωράκιση... Σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού υπάρχουν κάποια άτομα απο διάφορους φορείς τα οποία θα σας κάνουν ερωτήσεις και αν δώσετε την σωστή απάντηση θα ανέβουν οι πόντοι ή τα χρήματά σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

ΤΙΤΛΟΣ	RANX
HOUSE	UBISOFT
FORMAT	AMIGA, PC
ΤΙΜΗ	5000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Ο μηχανικός ήρωας των κόμικς τώρα και σε μορφή computer game, πάντα με το περίεργο χιούμορ του και τον σκληρό κόσμο μέσα στον οποίο οι κατασκευαστές του τον έχουν τοποθετήσει. Το οτι το παιχνίδι έχει γαλλική προέλευση δεν προκαλεί πλέον καμιά εντύπωση...



ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	73
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	78
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

RANX

ΥΠΟΘΕΣΗ

Ο κόσμος του Ranx βρίσκεται σε κρίση (εδώ που τα λέμε και ο δικός μου το ίδιο). Μια τρομερή αρώστεια, η Psychopeste (κάτι που θα μπορούσαμε να το μεταφράσουμε απλά σαν ψυχοπανούκλα!) έχει αρχίσει να αποδεκατίζει τους ανθρώπους του πλανήτη. Στην Ρώμη (εκεί δίπλα στην Cinecita) ο πατέρας της Lubna (αγαπημένης του Ranx), διάσημος Ιταλός βιομήχανος, κατέχει το μοναδικό εμβόλιο που θεράπευε αυτούς που έχουν προσβληθεί από την αρώστεια, η οποία σημειωτέον, έχει πάρει το όνομά της από τα περιέργα εξανθήματα που αποκτούν τα θύματά της. Fuchia (Φούξια) λοιπόν λέγεται η αρώστεια αυτή. Οπως μπορείτε να φανταστείτε, ο ήρωάς μας εμπλέκεται σε έναν ανελέητο αγώνα ενάντια στον τυρανικό πατέρα της Lubna. Πρέπει λοιπόν να παραδώσει το X03 εμβόλιο στις Ηνωμένες Πολιτείες και αφού συμβεί αυτό θα πρέπει να επιστρέψει στην Ιταλία για να κατακτήσει με τον ένα ή άλλο τρόπο την καρδιά της αγαπημένης του. Είναι δική σας αποστολή να καταφέρετε να φέρετε σε αίσιο πέρας την αποστολή σας.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός του ήρωά μας γίνεται με το joystick και οι κινήσεις του είναι πολλές: σκύβει και μαζεύει αντικείμενα από το έδαφος, σπρώχνει και κλωτσάει, περπατάει αριστερά ή δεξιά, πηδάει στον αέρα με ύψος ανάλογο της ταχύτητας που έχετε, ενώ μπορείτε να πετάξετε και κάποια αντικείμενα σε αρκετή απόσταση. Με γροθιές σε ύποπτους και ανύποπτους ανθρώπου ολοκληρώνονται οι κινήσεις σας. Με συνδιασμούς κινήσεων μπορείτε να πετύχετε όλα αυτά που αναφέραμε ενώ η απόκριση είναι άμεση. Το παιχνίδι όμως είναι arcade adventure και έτσι στο κάτω μέρος της οθόνης μπορείτε να ενεργοποιήσετε ένα μενού με το οποίο μιλάτε στους διάφορους χαρακτήρες (ένα μεγάλο window εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης) και μπορείτε να κάνετε ερωτήσεις, προσβολές και απειλές που σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να είναι αποτελεσματικές, να φωνάξει την πολεμική του κραυγή, να γελάσει (πράγμα που είναι πολλές φορές χρήσιμο σαν διπλωματικό όπλο). Τέλος μπορείτε να δώσετε χρήματα. Διαρκώς μπορείτε να βλέπετε την κατάσταση της υγείας σας, να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι και τέλος μπορείτε να επισκευάσετε τον εαυτό σας αν έχετε μαζί σας τα κατάλληλα εργαλεία. Για να αυξήσετε την ενέργειά σας σας αρκεί οποιαδήποτε πηγή ενέργειας.

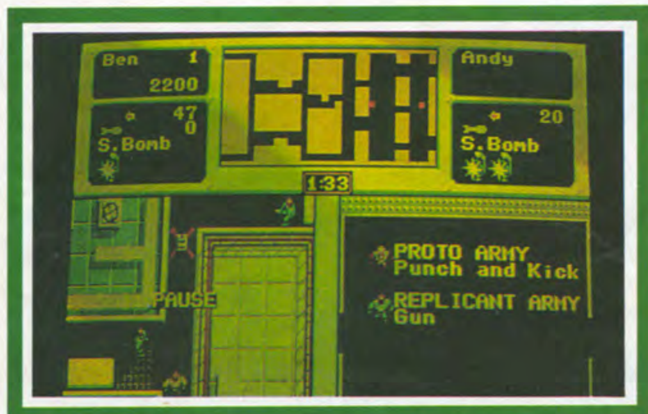
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές μέτρια. Τα sprites είναι το πιο αδύνατο σημείο του παιχνιδιού καθώς τους λείπει η λεπτομέρια. Αντίθετα τα backgrouns είναι πολύ καλά και συλλαμβάνουν την ατμόσφαιρα του κόμικ.

Το scrolling είναι πολύ καλό και σε μερικές περιπτώσεις υπάρχει επίφαση ενός 3D βάθους στα επίπεδα. Το animation είναι πολύ σωστό και προσθέτει ρεαλισμό ενώ η ποικιλία των χρωμάτων δεν είναι σταθερή.

Ο ήχος δεν είναι καλός αλλά βρίσκεται τουλάχιστον σε εκείνα τα επίπεδα που βοηθάει το gameplay. Ενα παιχνίδι που θα σας αρέσει αν θέλετε κάτι διαφορετικό.

CRACKDOWN



Το παιχνίδι εξελίσετε το έτος 2048 στην Σοβιετική Ενωση. Εσεις ένας φοβερός κατάσκοπος υπερεξοπλησμένος με όπλα τελευταίας τεχνολογίας, καταφέρνετε με το υπερσύγχρονο αεροσκάφος σας να διησδήσετε σε μια μυστική βάση της ΕΣΣΔ. Τα πράγματα εκεί δεν είναι καθόλου εύκολα. Σε κάθε σημείο υπάρχει και κάποιος εχθρός, όπως ρομπότ, στρατιώτες και υπερσωματώδης στρατιώτες, που περιμένουν μια λάθος κίνηση σας. Προσοχή γιατί το τέλος έρχετε πολύ εύκολα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά εκπληκτικά. Εκπληκτικά σχεδιασμένα είναι και οι διάφοροι χαρακτήρες που υπάρχουν στο παιχνίδι. Τα χρώματα πλούσια και οι χρωματικοί συνδιασμοί που δημιουργούνται είναι πραγματικά εκπληκτικοί. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι αρκετά φυσική και ζωντανή. Γενικά το παιχνίδι διαθέτει ένα πολύ καλό animation (πράγμα συνηθησμένο για SEGA). Το παιχνίδι ακολουθεί αρκετά γρήγορους ρυθμούς, πράγμα που ανεβάζει κατά την γνώμη μου πολύ την ρεαλιστικοτητά του. Το manual του παιχνιδιού δεν θα σας βοηθήση καθόλου μιας και είναι έξολοκλήρου γραμμένο στα Ιαπωνικά (τυχαιροί μόνο όσοι γνωρίζουν Ιαπωνικά). Με το που φορτώνετε το παιχνίδι μπροστά σας, θα σας εμφανιστούν δύο επιλογές.

ΤΙΤΛΟΣ	CRACKDOWN
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CATRIDGE
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Η πρώτη είναι για να αρχίσουμε το παιχνίδι (START) και η δεύτερη για να ρυθμήσουμε μερικά options (OPTIONS). Αν επιλέξετε την δεύτερη επιλογή θα έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε σε τι Level θα παίξετε (Easy, Normal, Hard), πόσους χαρακτήρες θα έχετε (3-5) και τι μουσική θα θέλατε να ακούσετε.Το STRIDER διαθέτει πέντε διαφορετικές πίστες, που η μία διαδέχετε την άλλη. Η κάθε πίστα έχει διαφορετικό βαθμό δυσκολίας και διαφορετικά γραφικά. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικός και το animation δεν γίνετε καθόλου αργό, ακόμα και όταν υπάρχουν πολλά sprite στην οθόνη. Γενικά το παιχνίδι είναι αρκετά καλό και σίγουρα θα εντυπωσιάσει τους φίλους του είδους...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	86

STRIDER

Αν σας αρέσουν πολύ τα arcade παιχνίδια που είναι πλούσια σε περιπέτεια, στην οθόνη τους γίνετε ο χαμός, συνέχεια σφάζετε αντιπάλους και καταστρέφετε διάφορα αντικείμενα τότε το CRACK DOWN είναι αυτό που ψάχνετε. Το παιχνίδι πρέπει να σας είναι αρκετά γνωστό, μιας και έχει κυκλοφορίσει σε coin-op, Amiga, Atari, spectrum. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά γνωστό, εσείς πέρνετε το ρόλο του Ben ή του Andy και πρέπει να πολεμίσετε για την ελευθερία σας ανάμεσα σε χιλιάδες εχθρούς που, καθοδηγούμενοι από τον Dr. K, περιμένουν την κατάλληλη ευκαιρία για να σας εξολοθρεύσούν!.. Αντικειμενικός σας στόχος είναι να τοποθετήστε στα κατάλληλα σημεία βόμβες και στην συνέχεια να διαφύγετε από τη μία και μοναδική έξοδο. Οι πίστες που διαθέτει το παιχνίδι είναι γύρω στις 16 και ο οπλισμός αρκετά περιορισμένος. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά. Οι χρωματισμοί αρκετά καλοί και φωτεινοί και ταιριάζουν απόλυτα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Κάτι που πρέπει σίγουρα να αναφέρουμε είναι το μέγεθος των sprite, το μεγεθός τους είναι αρκετά μικρό (πράγμα όχι και τόσο συνήθησμένο για SEGA), αλλά αυτό το επιβάλλουν οι ανάγκες του παιχνιδιού. Το παιχνίδι σας δίνει ακόμα την δυνατότητα μέσα από την επιλογή options να αλλάξετε το Level του παιχνιδιού, τα gredit, το M.Gun, το Cannon, το Super Bomb, το Control, τον ήχο. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός (φυσικό για SEGA) και σε πολές φάσεις γίνετε αρκετά εντυπωσιακός. Με δυό λόγια το CRACK DOWN είναι ένα καλό arcade παιχνίδι που σίγουρα θα πρέπει να δείτε...

ΤΙΤΛΟΣ	STRIDER
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CATRIDGE
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	97
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	45
ΓΕΝΙΚΑ	88

MICROPLAN

ΠΑΠΑΦΛΕΣΣΑ 16 (ΣΤΑΣΗ ΜΑΡΙΑ ΕΛΕΝΑ) ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ ΤΗΛ. 26.24.961

ΞΕΚΙΝΟΥΜΕ ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΜΑΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΑΥΤΗ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΟΥΘΕΝΑ

ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΑΣ ΣΥΝΟΔΕΥΟΝΤΑΙ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΗΣ MICROPLAN

COMPUTERS

ATARI 520 STE (TURBO PACK)	106.500
ATARI 1040 STE (EXTRA PACK)	129.000
AMIGA 500	117.000
AMIGA 500 + MONITOR STEREO	187.000
ATARI MEGA 2 + MONITOR SM124	250.000
ATARI MEGA 4 + MONITOR SM 124	332.000

ΟΛΑ ΤΑ PC/XT–AT ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΟΘΟΝΕΣ

MONITOR ATARI COLOR SC1224	75.000
MONITOR ATARI B/W SM124	39.800
MONITOR PHILIPS 8832 COLOR	64.000
MONIOR PHILIPS 8833 STEREO COLOR	76.800

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 20	54.900
STAR LC 200 COL.	77.850
STAR LC 24–200 COL.	116.500
PANASONIC ΑΠΟ	44.800

MOUSE ATARI AMIGA – PC 8.500

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

JVC 3,5	195
NONAME 3,5	140
TDK 3,5	235
FUJI 3,5	240
JVC 5,25	100
TDK 5,25	150
FUJI 5,25	150

ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΟΙ ΓΝΩΣΤΕΣ ΜΑΡΚΕΣ ΣΕ SPECIAL ΤΙΜΕΣ

JOYSTICKS QUICK SHOT ΑΠΟ 800ΔΡΧ

DRIVE 3,5 – 5,25 ΓΙΑ ATARI ST – AMIGA – PC GOLDEN IMAGE

ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ – ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ – ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ – MOUSE PAD – ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ – PRINTERS – STAD – ΚΑΛΩΔΙΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ MOUSE – JOYSTICKS – ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ ΚΑΙ ΧΙΛΙΑ ΑΚΟΜΗ ΕΙΔΗ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΠΟΥ ΜΟΝΟ ΕΜΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ...

MICROPLAN

ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΑΣ ΕΧΕΤΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΣΥΝΕΧΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ...

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

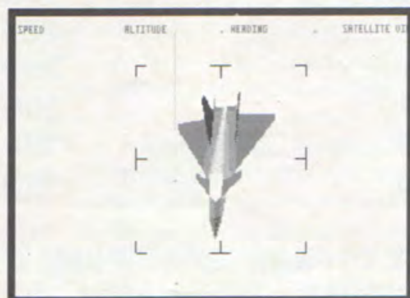
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ



F-29 RETALIATOR

ΓΙΑ ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ

ΤΙΤΛΟΣ	F-29 RETALIATOR
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, PC
ΤΙΜΗ	4200
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Ο πιο γνωστός εξομοιωτής αεροπλάνων, τώρα και στους συμβατούς!!! Ναι, είναι η καθαρή αλήθεια οπως επίσης ότι το παιχνίδι είναι εξαιρετικά καλό και θα λέγαμε μάλιστα ότι φτάνει ορισμένες φορές τα επίπεδα μιάς Amiga!! Πώς, δεν το πιστεύετε; Διαβάστε το κείμενο που ακολουθεί και βλέπουμε:



ΥΠΟΘΕΣΗ

Μια νέα γενιά αεροπλάνων κάνει την εμφάνισή της στους αιθέρες των συμβατών! Τα F22 και F29 που δίνουν ένα μύνημα ετοιμότητας στους αντιπάλους σας. Μια ολόκληρη ομάδα από πιλότους εκπαιδεύεται ειδικά για τα σκάφη αυτά σε όλων των ειδών τις αποστολές, από επιθέσεις εδάφους μέχρι καταστροφή εναέριων ραντάρ. Εσείς είστε ένας από αυτούς τους πιλότους και σκοπός σας είναι να αποδείξετε την ικανότητά σας σε όλες τις αποστολές.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ–ΟΘΟΝΗ

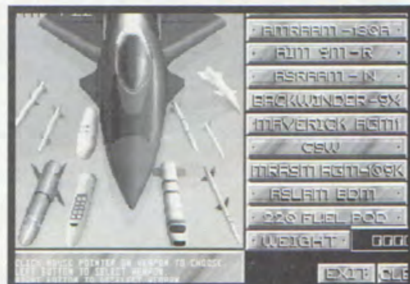
Οπως μπορείτε να φανταστείτε, αφού βρισκόμαστε σε ένα flight simulator ο χειρισμός είναι σχετικά πολύπλοκος. Γύρω στα 30 πλήκτρα χρησιμοποιούνται και διαλέγετε το αεροπλάνο της αρεσκείας σας με το πάτημα ενός από αυτά. Η οθόνη του παιχνιδιού είναι αρκετά μεγάλη και δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα στην απόκριση των πλήκτρων αφού και στο PC η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από το πληκτρολόγιο είναι εξαιρετική. Υπάρχει ακόμα ένας χάρτης όπου μπορείτε να δείτε τους στόχους της κάθε αποστολής για τις οποίες θα μιλήσουμε αναλυτικότερα παρακάτω. Φυσικά, πρέπει να δαμάσετε την δυσκολία της απογείωσης, να αντέχετε τις δυνάμεις τις επιτάχυνσης, και αφου συνηθίσετε τα διάφορα όργανα του σκάφους πρέπει να κάνετε μια άψογη προσγείωση, πράγμα που δεν είναι τόσο εύκολο.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο οπλισμός είναι ένα από τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού αφού σας επιτρέπει να διαλέξετε ανάμεσα σε εννέα ειδών πυραύλους και φυσικά το πολυβόλο σας που δεν προσφέρεται πλέον στις σύγχρονες αερομαχίες.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Δεκάδες αποστολές υπάρχουν που μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα γούστα αλλά και τις απαιτήσεις της κάθε εποχής (ξέρετε εσείς, όπου ξεσπάσει ο επόμενος πόλεμος και τα τηλεοπτικά κανάλια κάνουν την περιοχή εθιστική). Ετσι έχουμε κάποιες "ειρηνικές" αποστολές στον Ειρηνικό Ωκεανό, στην Μέση Ανατολή (φυσικά), και στην Ευρώπη που περιέργως περιέχει και τα περισσότερα σενάρια...



ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ενα πολύ καλό manual συνοδεύει το παιχνίδι που δεν είναι όμως ανάλογο άλλων εξομοιωτών που κυκλοφορούν στην αγορά ούτε υπάρχει ένα keyboard layout. Μια πολύ καλή προσπάθεια από την Ocean που δεν μας είχε συνηθίσει σε τέτοιου είδους παιχνίδια.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι στα PCs είναι πραγματικα εντυπωσιακό και ανάλογα με την κάρτα που έχετε μπορεί να φτάσει ακόμα και τα επίπεδα της Amiga. Εκει που ξεχωρίζει το πρόγραμμα είναι στην ταχύτητα που ακόμα και σε πολύ αργά μηχανήματα είναι τρομερά γρήγορο. Ο ήχος δεν λέει πολλά πράγματα εκτός και αν χρησιμοποιείτε κάποια ειδική κάρτα ήχου. Για μια ακόμα φορά η Ocean επιβεβαιώνει το πόσο μεγάλη εταιρία είναι και ότι έχει αποφασίσει να ασχοληθεί σοβαρά με την αγορά των συμβατών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	85

TOYOTA CELICA GT

Πανά ή Gremlin σε ένα παιχνίδι που δεν χρειάζεται συστάσεις. Το γνωρίσαμε από την έκδοση της Amiga με τα φοβερά digitised αυτοκίνητα και το χέρι με το γάντι που ελέγχει το αυτοκίνητο. Η Gremlin όμως είναι μια εταιρία που ανέκαθεν είχε ιδιαίτερη συμπάθεια στον CPC. Αρκεί να θυμηθούμε την εξαιρετική δουλειά που είχε κάνει τέσσερα χρόνια πριν στην σειρά των Monty και πριν από ένα χρόνο πόσο τέλεια μετέφερε στον οκτάμπιτο το Shadow of the Beast της Psygnosis. Αφού λοιπόν το Toyota Celica είναι κατά πολύ ευκολότερο από το Beast πρέπει και η έκδοση να είναι πολύ καλή. Πραγματικά, έχουν διατηρηθεί όλα εκείνα



τα στοιχεία που κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίζει: Κατ'αρχήν ξεκινάμε με μια πολύ καλή ψηφιακή στατική οθόνη που εντυπωσιάζει ενώ μέσα στο παιχνίδι βλέπουμε και πάλι την προσφιλή τακτική της Gremlin στον Amstrad να χρησιμοποιεί μεσαίο και υψηλό mode ανάλυσης ταυτόχρονα, κάνοντας το παιχνίδι εξίσου ικανοποιητικό οπτικά τόσο στο πράσινο όσο και στο έγχρωμο μόνιτορ. Ο χειρισμός έχει παραμείνει αυτός της Amiga με το αρχικό μενού επιλογής αυτόματων η χειροκίνητων ταχυτήτων, δυσκολίας, ευαισθησίας του χειριστηρίου, ανάποδου τιμονιού, πρακτικής εξάσκησης η κατευθείαν αγώνα, μέχρι και το κλείδωμα είναι το ίδιο, μέσω του manual. Η εμφάνιση του παιχνιδιού στην οθόνη είναι πολύ πετυχημένη και κυρίως το πρόγραμμα είναι πολύ γρήγορο, τόσο που δύσκολα θα κρατάτε το αυτοκίνητο μέσα στον δρόμο. Αν και δεν "φαντάζει" εντυπωσιακό, είναι το καλύτερο racing game για τους CPC που έχει βγει τον τελευταίο καιρό. Σας ορκίζομαι στην ζωή του Amstrad μου...

ΤΙΤΛΟΣ	TOYOTA CELICA GT
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	8 BIT
ΤΙΜΗ	3200
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	86

LEMMINGS

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!!!! Το παιχνίδι που καθιερώνει την Psygnosis στον χώρο του φοβερού gameplay ήρθε και για τους συμβατούς. Πρέπει λοιπόν να σώσετε τους μικρούς μας φίλους από τον σιγουρο θάνατο που παραμονευει παντού.

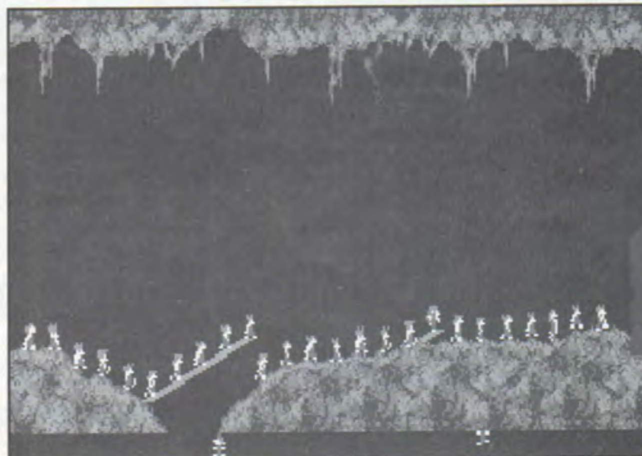
Το παιχνίδι σας είναι φυσικά γνωστό από την έκδοση για Amiga και δεν χρειάζεται να πούμε τίποτ' άλλο γύρω από την υπόθεση.

Εκείνο που ενδιαφέρει είναι το gameplay φυσικά και η τεχνική άποψη.

Το παιχνίδι παίζεται σε όλους τους συμβατούς ανεξάρτητα από την κάρτα γραφικών. Σε CGA δύστυχώς τα γραφικά του background είναι απαράδεκτα ενώ τα sprites είναι αρκετά καλά.

Στην EGA δεν έχουμε τρομερή βελτίωση αλλά σε VGA το παιχνιδάκι είναι σε επίπεδα Amiga.

Το εκπληκτικό είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού που δεν χάνει σε τίποτα από την 16-bit τρομερή Amiga. Ακόμα και το scrolling ειναι υπέροχο στα PCs και πολύ γρήγορο. Ο



ήχος ακόμα και με την καλύτερη κάρτα ήχου υστερεί σε σχέση με την Amiga λόγω έλλειψης digitised ήχων, αλλά η μουσική του είναι φοβερή. Οσο για το gameplay τί να πούμε όταν έχει διατηρήσει όλα τα επίπεδα και τον διαχωρισμό τους σε βαθμίδες δυσκολίας. Το σύστημα με τα passwords ισχύει και εδώ. Θα χρειαστείτε βέβαια mouse για να απολαύσετε το τέλειο αυτό παιχνίδι αλλά αξίζει τον κόπο.

ΤΙΤΛΟΣ	LEMMINGS
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ATARI PC
ΤΙΜΗ	4900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

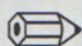


TIPS 'N' TRICKS

Αγαπητοί φίλοι στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθησει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή.
Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι άν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!
Η διευθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

AMIGA

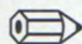


CURSE OF RA

Κωδικοί που έχουν βγεί με αίμα, για να βοηθηθούν οι υπόλοιποι μάγκες που βασανίζονται. Αυτά μας λέει ο φίλος μας Εμμανουήλ Νίκος, απο τα Λουτρά Αιδηψού.

2 YIG	26 AMARTH	50 64738	74 NGRANEK
3 CTHULHU	27 THARGELION	51 64802	75 CATHURIA
4 LOVECRAFT	28 MAUGRIM	52 NIBELUNGEN	76 ENTROPIE
5 TOMMYKNOCKERS	29 MEREMONT	53 HAGEN VON	77 HEISSENBERG
6 WATCHERS	30 CAERWEDDIN	54 DONAR	78 LAPLACE
7 MIDCARD	31 STAHLRATTE	55 SKIDBLADNIR	79 SONA NYL
8 UNICORN	32 MANDELBROT	56 DAGON	80 DIFERENTIAL
9 ISIS	33 VONKOCH	57 SLOMOTSKI	81 INTEGRAL
10 MIDNIGHT	34 CHRISTUS	58 CULLINANE	82 HYPERZYKLUS
11 KAZGAROTH	35 JEHOVA	59 ARTAMYRDHIN	83 APFELMANN
12 MISCATONIC	36 92E2JMP 92E2	60 ANNAMAGDALENA	84 CHAOS
13 THORBADIN	37 RAWHEADREX	61 PHILLIP EMANUEL	85 DYAKHEE
14 MISHAKAL	38 HELLRAISER	62 GRACELAND	86 DENDRIT
15 ABANASINIA	39 PINHEAD	63 JOLLY ROGER	87 NEURON
16 AZATHOTH	40 DEVPAC	64 GET FUNKY	88 PANKREAS
17 AKALLABETH	41 EINSTEINIUM	65 TWILIGHT	89 PANAKREA
18 SILMARILLION	42 PROTACTINIUM	66 DRAGONLANCE	90 UNORDNUNG
19 DRAUG	43 PROMETHIUM	67 HATHEG LA	
20 SANDARIN	44 JSBACH	68 IN QUANOK	
21 OSSIRIAND	45 TOCCATAETFUGA	69 KIRAN	
22 MITHRIL	46 BRANDENBURG	70 OUKRANOS	
23 GLAURUNG	47 COLONIACLAUDIA	71 THRAN	
24 ELBERETH	48 VOLGARDEN	72 ULTHAR	
25 THORON	49 TERRA	73 THALARION	

Και μερικά tipάκια απο τον φίλο μας Στέφανο Παπαμιχαήλ.



AWESOME

Αν Εχετε πρόβλημα με τις μάχες, τότε περιμένετε να εμφανιστεί η cargo/energy level εικόνα, και μετακινείστε τον κέρσορα στην πάνω αριστερή γωνία, και πατείστε fire και +(απο το πληκτρολόγιο) ταυτόχρονα. Η οθόνη θα κάνει μιά λάμψη, και θα έχετε άπειρες ζωές και ασπίδες.



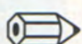
GREMLINS II

Στο hi-score table, δώστε SINATRA για άπειρες ζωές.



NITRO

Αντί γιά όνομα δώστε MAJ, και θα έχετε άπειρα καύσιμα, και λίγο παραπάνω cash.



CHAOS STRIKES BACK

α) βρείτε έναν δράκο β) ρίχτε το spell Mon Zo Gorsar γ) πατείστε Esc δ) κρατώντας το αριστερό Alt, γράψτε:

LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN

ε) ξεπαγώστε το παιχνίδι, και σηκώστε τον δράκο στ) πάρτε το Bonus Weapon που αφήνει, και ταυτόχρονα η ομάδα σας γίνετε ΑΤΡΩΤΗ.

AMSTRAD

Απο τον φίλο μας Μιχάλη Ρουμελιώτη, είναι τα tips που ακολουθούν.

CHASE H.Q.

Κάντε define keys, και ορίστε ως πλήκτρα τα SHOCKED, και μετά πατείστε return, για να εμφανιστεί το test screen. Τώρα ξαναδιαλέξτε που εσείς θέλετε. Οταν τρέχει το παιχνίδι πατώντας τα πλήκτρα 1,2,3,4 θα συμβούν μερικά όμορφα πράγματα. Πατώντας το 1 αρχίζετε την πίστα απο την αρχή, το 2 περνάτε στο επόμενο level, 3 βλέπετε την τελική οθόνη, 4 έχετε ένα credit επιπλέον.



BACK TO THE FUTURE II

Αν θέλετε να περάσετε ανώδινα στο επόμενο επίπεδο, πατείστε το πλήκτρο ESC.

DYNASTY WARS

Αν βιάζεστε να περάσετε στην επόμενη πίστα, πατείστε όσα πλήκτρα περισσότερα μπορείτε, και θα περάσετε γρήγορα και ήσυχα στο επόμενο επίπεδο. Αυτό μπορείτε να το επαναλάβετε όσες φορές θέλετε.

GHOSTBUSTERS II

Κάντε "pause" και γράψτε "AYKROYD". Με αυτόν τον τρόπο θα αποκτήσετε σκοινί που δεν κόβεται.

TURRICAN

Οταν αρχίσει το παιχνίδι, τρέξτε τέρμα αριστερά, και κάντε ένα άλμα. Αμέσως θα πάρετε μιά extra life και άπειρα continue.

FLYING SHARK LISTING

```
10 REM AN INTERESTING USE FOR INKEY $
20 CLS
30 PRINT " INFINIVE LIVE: FLYING SHARK
40 PRINT " POKE'S BY GEORGE & SOFI"
50 PRINT " HACK BY-STE USERS"
60 PRINT " 6 CANAL'S TO SOUND!"
70 PRINT " NO MORE COMMODORE"
80 PRINT " ONLY FOR USER MAGAZINE"
90 PRINT " PRESS ANY KEY TO CONTINUE"
100 IF INKEY$ = " " THEN 100
110 CLS
120 MODE 0: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,26: LOCATE 5,10:
PRINT "  USER MAGAZINE "
130 J = BF00
140 READ A$ : IF A$ = "END" THEN CALL 8 BF0B
150 POKE J,VAL ("8" =A$):J =J+1: GOTO 140
160 DATA 53,4C,41,50,20,20,20,2E,20,20
170 DATA 20,06,0B,21,00,BF,11,00,D0,CD
```

BEYOND THE ICE PALACE

Πηγαίνετε στα εξής track:
TRACK 9,
SECTOR 6A,
ADDRES 0157 TRACK 11,
SECTOR C2,
ADDRES 0005 TRACK 10,
SECTOR C5,
ADDRES 0066
Σε αυτά τα σημεία, βρείτε τα 3E, 09, 32 και κάντε τα 3E, 00, 32. Αποτέλεσμα; ..άπειρες ζωές.

NAVY MOVES

Σε ένα από τα computer, δώστε DERD, και έχετε άπειρες ζωές.

SUPER CYCLE

Στα σημεία:
TRACK 13, SECTOR C1, ADDRES 0098 TRACK 2, SECTOR C3, ADDRES 0191 TRACK 12, SECTOR C6, ADDRES 0196 TRACK 12, SECTOR C8, ADDRES 0098 TRACK 12, SECTOR C7, ADDRES 0136
Σε κάθε σημείο υπάρχει ένα 3D. Κάντε το 00 και... πολύ- πολύ ενέργεια.

Τα παραπάνω listings, απο τον φίλο μας Γιώργο Καρατζά.

Χίλια ευχαριστώ.

SEGA MASTER DRIVE

Απο τον αναγνώστη μας Σωτήρη Παναγιωταρόπουλο, μερικά κόλπα για τα παιχνίδια της SEGA. Ευχαριστούμε και περιμένουμε και άλλα.

ENDURO RACER

Πατώντας προς τα πίσω και αφήνοντας το D-BUTTON, στα jumps πηδάτε χωρίς να χάνετε ταχύτητα.

DOUBLE DRAGON

Στην αρχή της 4ης πίστας, υπάρχει μιά μπλέ πύλη. Πηγαίνοντας εκεί κάνετε 10 reverse kicks. Αποτέλεσμα έχετε άπειρα credits.

GOLDEN AXE

Για να συνεχίσετε μετά την αντίστροφη μέτρηση, πατείστε προς τα πάνω και δύο πλήκτρα fire.

GREAT FOOTBALL

Τρέχοντας διαγώνια προς το τέρμα, αποφεύγετε όλους τους αντιπάλους σας.

ALTERED BEAST

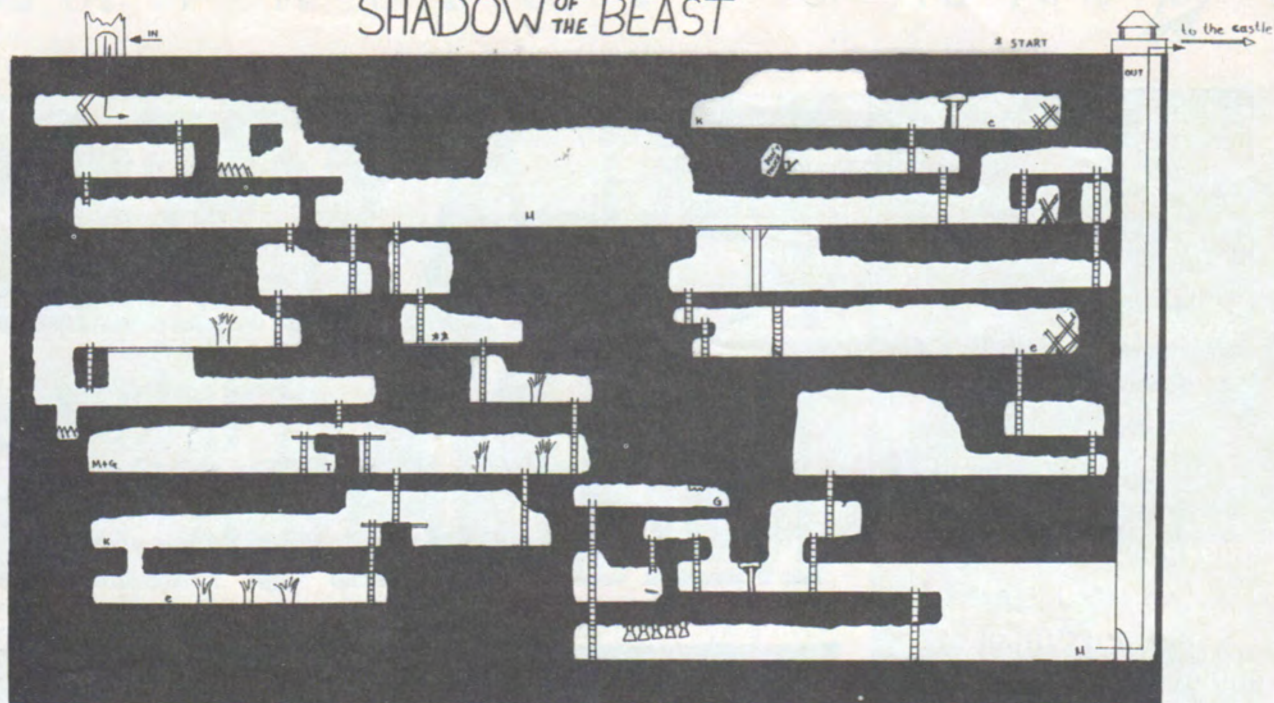
Οταν βγει το GAME OVER, 4 φορές κάντε τα εξής: 1η φορά: Πατήστε πάνω αριστερά και τα δύο πλήκτρα fire για συνέχεια
2η φορά: " κάτω αριστερά " " " " "
3η φορά: " κάτω δεξιά " " " " "
4η φορά: " πάνω δεξιά " " " " "

VIGILANTE

Πατήστε πάνω αριστερά και τα δύο πλήκτρα fire, όταν εξαφανιστεί το μήνυμα SEGA, γιά να επιλέξετε την πίστα απο την οποία θέλετε ν'αρχίσετε.

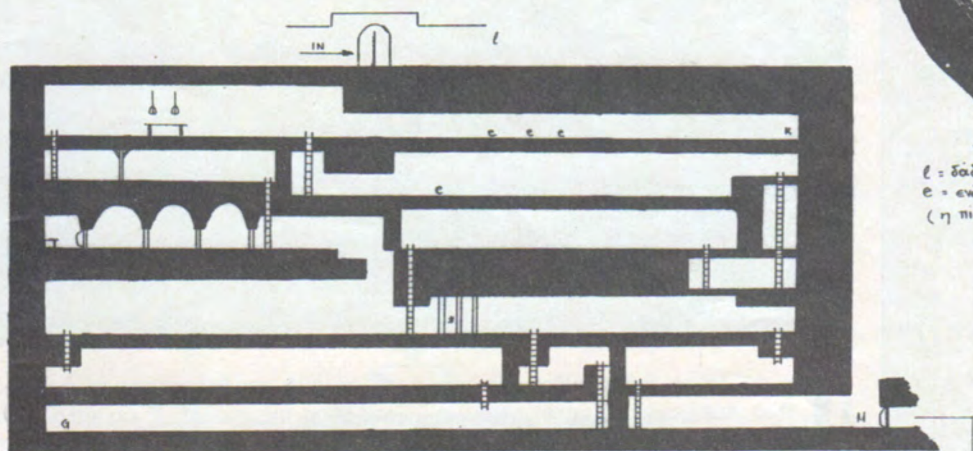
R-TYPE

Για να σκοτώσετε τον αυτοκράτορα BYDO, στην τελευταία πίστα αφού ρίξετε τα droids μέσα στο στόμα του, κατεβείτε κάτω, και πηγαίνετε όσο πιο δεξιά μπορείτε πυροβολώντας συνέχεια.
Να προσέχετε τα πράσινα εξωγηϊνάκια, ενώ τα αστεράκια δεν μπορούν να σας πλησιάσουν σ'εκείνη την θέση.
Και τέλος χωρίς να βάλετε παιχνίδι, κρατείστε το joypad έτοιμο, ώστε όταν ανοίξετε το sega σας να πατήσετε τα δύο πλήκτρα και πάνω αριστερά για να βγείτε σε έναν λαβύρινθο παιχνίδι.



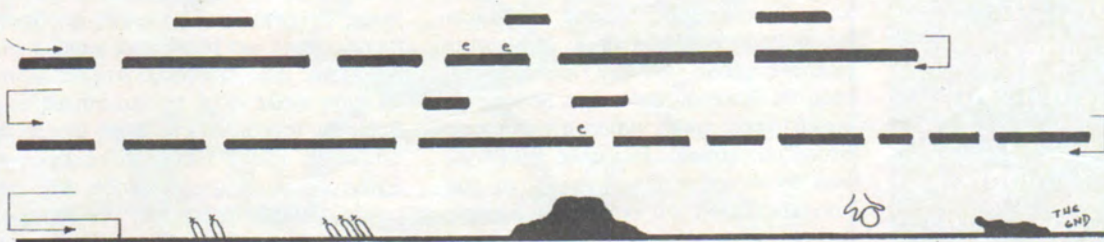
e = ενέργεια H = τέρας G = όπλο T = τηλεμεταφορέας (στο σημείο **)
K = κλειδί
(την επιγραφή "don't touch" αγνοήστε την και ακουμπήστε το μοχλό ώστε να κατεβεί)





ℓ = δάδα
e = ενέργεια G = όπλο H = τέρας
(η πίστα ξεκινά στο σημείο *)

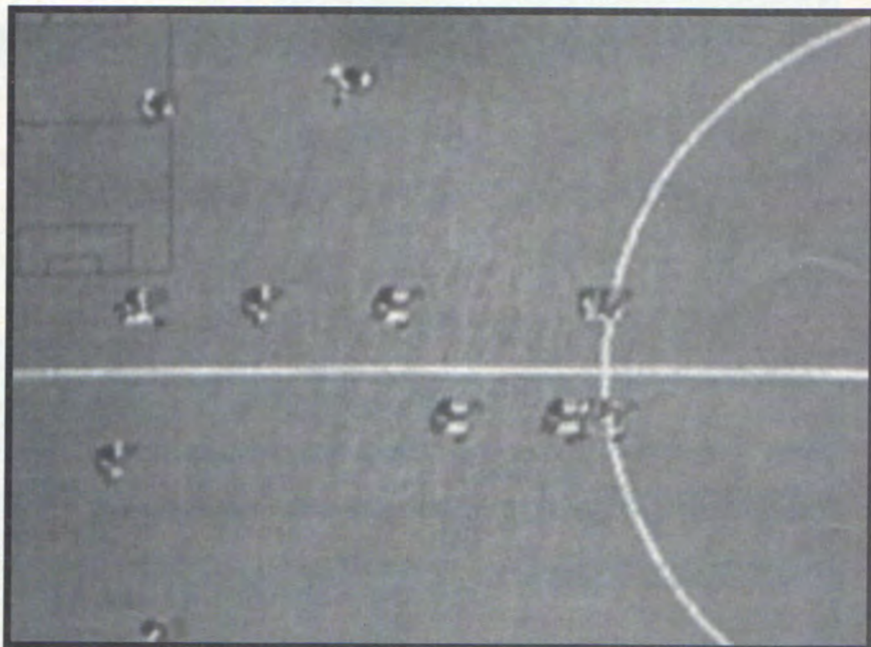




ΣΧΕΔΙΑΣΗ: Β. ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
Κ. ΚΑΝΤΕΡΕΣ

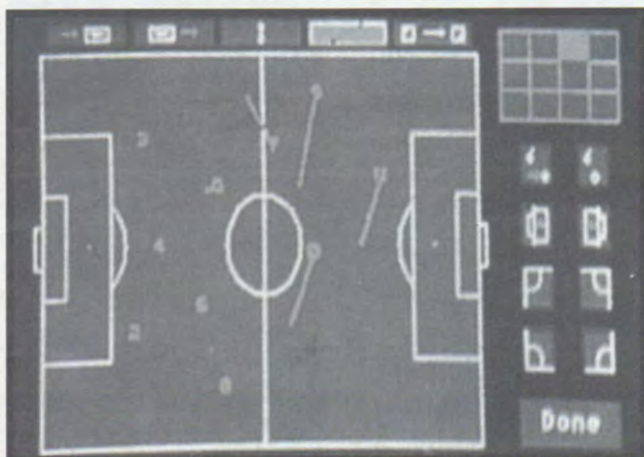
PLAYER MANAGER

Λίγο μετά τη κυκλοφορία του πρώτου Kick Off (αλήθεια, ποιός το θυμάται αυτό τώρα ειδικά που υπάρχει το Final Whistle !!!) πολύς κόσμος είχε ζητήσει απ'την Anco τη κυκλοφορία ενός ποδοσφαιρικού προγράμματος σε στυλ μάνατζερ. Ετσι επιστρατεύτηκε ο δημιουργός του Kick Off ο Dinno Dinni, και νάσου το Player manager. Στην Αγγλία ο κόσμος το υποδέχτηκε με ενθουσιασμό, μια κι εκεί είναι της μόδας τέτοιου είδους προγράμματα. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε και στη χώρα μας με ανάλογη επιτυχία. Η έλλειψη τέτοιων προγραμμάτων όμως, και η σχετική απειρία του Ελληνικού κοινού είχαν σαν αποτέλεσμα να δυσκολευτούν πολλοί χρήστες με το Player manager. Γιαυτό κι εμείς εδώ, πιστοί στο ραντεβού μας θα προσπαθήσουμε να βοηθήσουμε όλους εσάς που αντιμετωπίσατε παρόμοια προβλήματα.



Το πρώτο και πιό σπουδαίο πράγμα που πρέπει να κάνετε, είναι να φτιάξετε μια πολύ καλή ομάδα. Ετσι, ακριβώς από την αρχή πουλείστε όλους τους κακούς παίχτες. Μην αγοράζετε κανένα που να μην έχει συμβόλαιο. Ο καλύτερος τρόπος να κάνετε μιά φοβερή ομάδα είναι να αγοράσετε πολλούς νέους παίχτες. Πολλοί απ'αυτούς θα βρεθούν αργότερα με κρυφές ικανότητες, αλλά πάνω απ'όλα σας στοιχίζουν φτηνά. Ενα άλλο πρόβλημα που θα συναντήσετε στην αρχή του παιχνιδιού είναι ότι οι άπειροι παίχτες δεν θα μπορούν να κρατήσουν τα προσωπικά τους προβλήματα μακρυά από το παιχνίδι και θα χαλάνε τη συνολική απόδοση της ομάδας. Ενας καλός τρόπος γιά να ανταπεξέλθετε σ'αυτό είναι να τους δίνετε που και που καμμιά άδεια, ώστε μετά να πέφτουν με τα μούτρα στη μπάλλα. Επίσης, αν κάποιος παίχτης έχει μειωμένη απόδοση συχνά, ρίχτε μια ματιά στα χαρακτηριστικά του. Ισως δεν παίζει στη κατάλληλη θέση ανάλογα με τις ικανότητες του. Ετσι, αν του αλλάξετε θέση μπορεί η απόδοση του ν'ανέβει κατακόρυφα. Εχοντας μιά καλύτερη ομάδα από την ομάδα του αντιπάλου σου, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι θα κερδίσεις. Εχει μεγάλη σημασία το πόσο καλός είσαι στο να

ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ



παίζεις Kick Off. Αν πράγματι είσαι πολύ καλός, τότε σίγουρα σε συμφέρει να παίζεις τους αγώνες. Αλλά αν δεν είσαι (κι αυτό φαίνεται πολύ εύκολα, χάνεις τους πιό πολλούς αγώνες !!), τότε άφηνε το computer να παίζει για σένα. Ισως αυτό χρησιμοποιήσει καλύτερα τις ικανότητες των παιχτών σου, κι έτσι βρεθείς με περισσότερες νίκες απ'ότι αν έπαιζες τους αγώνες μόνος σου. Βέβαια, το ξαναλέμε, μην περιμένετε θαύματα, όλα μετράνε σ'ένα παιχνίδι όπως είναι το ποδόσφαιρο !! Καλό θα είναι να χρησιμοποιείτε συχνά την επιλογή που σχεδιάζετε τις διάφορες τακτικές της ομάδας σας. Επίσης, να εξετάζετε προσεκτικά τις τακτικές του αντίπαλου, μιά και μ'αυτόν τον τρόπο θα μπορέσετε να δείτε τι πρέπει να χρησιμοποιήσετε εσείς εναντίον του. Σίγουρα δεν ωφελεί να παίζετε και οι δύο ομάδες με την ίδια τακτική (πχ αμυντικά συστήματα), έτσι δεν είναι ; Αν καταφέρετε κάποτε να φτάσετε στην πρώτη κατηγορια, τότε σίγουρα θα δείτε τα πράγματα να παίρνουν πολύ άσχημη τροπή. Οταν θα φτάσετε περίπου στη μέση του βαθμολογικού πίνακα οι ομάδες που ελέγχονται από το computer θ'αρχίσουν να χρησιμοποιούν πολλές και διαφορετικές καινούργιες τακτικές εναντίον σας, κάνοντας τα πράγματα κυριολεκτικά πολύ δύσκολα. Κι αυτό είναι μόνο η αρχή !! Μέχρι να καταφέρετε να φτάσετε στη πρώτη θέση είναι πολύ πιθανόν να λάβετε κάμποσα μηνύματα του στύλ : ο καλύτερος σας παίχτης σκοτώθηκε σε αυτοκινητιστικό δυστύχημα (!!!), οι πιό πολλοί σας παίχτες έχουν τραυματιστεί επικίνδυνα κλπ. Εμείς απλά σας προειδοποιούμε, εσείς πρέπει να εφαρμόσετε στο έπακρον όλες τις τακτικές σας αν θέλετε να κατακτήσετε το πρωτάθλημα. Μη ξεχνάτε ότι όσο πιό καλοί είσατε στο Kick Off, τόσο περισσότερες πιθανότητες έχετε να καλυτερεύετε τη βαθμολογική θέση σας και στο Player Manager. Αλλωστε τα δύο παιχνίδια μπορούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, μια και τις επιτυχημένες σας τακτικές στο ένα μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε και στο άλλο, μεταφέροντας τα αντιστοιχα files. Ισως μετά απ'αυτό που μόλις είπαμε σας φανεί σαν καλή ιδέα αν δεν έχετε το ένα από τα δύο παιχνίδια να το αγοράσετε, ιδιαίτερα αν είσαστε πολύ καλος σ'αυτό που ήδη έχετε. Πιστεύουμε με τις συμβουλές μας να σας βοηθήσαμε αρκετα να ανεβάσετε τις αποδόσεις σας σ'αυτό το πράγματι συναρπαστικό παιχνίδι. Οπως είναι γνωστό σ'όλους, εκτός από το παίξιμο της μπάλλας στο γήπεδο, η καλή στρατηγική παίζει ισάξιο (μερικές φορές ίσως και μεγαλύτερο) ρόλο στην επίτευξη μιας νίκης. Γειά σας, και καλά αποτελέσματα...





KHALAAN



Μιά και οι ζέστες έχουν αρχίσει να μπαίνουν για τα καλά, είπαμε να μεταφερθούμε για λίγο σε πιό ζεστά κλίματα (σε μέρη που τα πράγματα είναι κατά πολύ χειρότερα και όχι μόνο από τη ζέστη), και συγκεκριμένα εκεί όπου οι χαλίφηδες ζουν και βασιλεύουν. Ολ'αυτά βέβαια στα πλαίσια του πολύ όμορφου παιχνιδιού Khalaan, που κυκλοφόρησε πρίν από κάμποσους μήνες η Rainbow Arts. Οποιοι λοιπόν από εσάς συνάντησαν δυσκολίες στο να επιβιώσουν σ'αυτόν τον μυστήριο και μαγικο κόσμο που είναι γεμάτος απο δύναμη, εμπόριο, αλλά και δολοφονίες και ίντριγκες, μη φοβάστε άλλο. Είμαστε έτοιμοι να μοιραστούμε μαζί σας τον τρόπο με τον οποίο θα τα ξεπεράσετε όλα πολύ εύκολα. Πάμε λοιπόν...

ΑΡΧΙΚΑ ΣΤΑΔΙΑ

Θα έχετε ίσως προσέξει ότι όταν παίζετε, τις περισσότερες φορές τα πράγματα δεν έρχονται έτσι όπως ίσως θα θέλατε. Αρχίζετε λοιπόν μ'αυτά που σας δίνει το πρόγραμμα, κι αν δεν τα πάτε καλά ξεκινάτε πάλι απ'την αρχή. Κι αυτό γιατί στην αρχή έχετε στη διάθεση σας πολύ λίγα πράγματα. Μεγάλες στρατιές που ξεκινάνε για μακρινές κατακτήσεις είναι φυσικά κάτι το απίθανο. Και μιά και μιλήσαμε για στρατό, αυτό είναι το πρώτο πράγμα που πρέπει να προσέξετε ακριβώς από την αρχή. Ο στρατός είναι άπληστος !! Η σωστή σχέση μερίδων για κάθε άντρα ανά μήνα είναι περίπου η εξής :

Ενας άντρας = τρεις μονάδες μετρητά = δεκαπέντε μονάδες τροφή = τριάντα μονάδες νερό. Μ'αυτό τον τρόπο βλέπουμε ότι ένας στρατός από 200 άντρες θα καταναλώνει σ'ένα μήνα 600 μονάδες μετρητά, 3000 μονάδες τροφή, και 6000 μονάδες νερό. Οταν ο στρατός σας είναι έτοιμος, μη τον στείλετε στο πιό μακρινό σημείο του χάρτη για μάχη. Ούτε όμως και στο κοντινό σας χαλιφάτο αφού προφανώς κι αυτοί θάχουν αρκετές δυνάμεις για την υπεράσπιση τους. Το καλύτερο είναι να βρείτε ένα ανεξάρτητο κάστρο και να του επιτεθείτε με δυό διαφορετικούς στρατούς. Αν δεν το καταφέρετε με τον πρώτο, τότε ο δεύτερος έχει πολύ μεγάλες πιθανότητες να το κυριεύσει, μιά και θα το βρεί σαφώς πιό αδύνατο. Αν πάντως τα καταφέρετε με τον πρώτο, τότε διαλέξτε το icon του κάστρου στο αριστερό μέρος της οθόνης και από την επιλογή military και supply, χρησιμοποιείτε τον στρατό σαν σταθμό ανεφοδιασμού για το εν λόγω κάστρο. Ετσι, με τον δεύτερο στρατό συνεχίζετε τις κατακτήσεις...



ΚΥΡΙΕΥΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΚΑΣΤΡΟ

Αν διαλέξετε την επιλογή Storm the Fortress έχετε πολύ λίγες ελπίδες να επιτύχετε.

Καλύτερα να προχωρήσετε το στρατό σας όσο πιό κοντά γίνεται, κι από το military menu διαλέξτε την επιλογή offensive.





ποιο κάστρο, μιά καλή ιδέα είναι να έχετε ισχυρό στρατό μέσα σ'αυτό. Για να έχετε τους ξένους στρατιώτες με το μέρος σας χρησιμοποιήστε κατασκόπους, που θα σας πληροφορήσουν το πόσα χρήματα απαιτούνται για να τους δωροδοκήσετε. Τακτικά καραβάνια που φεύγουν από τα κάστρα είναι καλή ιδέα για να μη χάσετε πολλά χρήματα από ξαφνική επίθεση του εχθρού και χάσιμο του κάστρου.

ΞΙΦΟΜΑΧΙΕΣ ΚΑΙ ΤΟΞΟΜΑΧΙΕΣ

Ενας καλός τρόπος για να νικάτε τους άλλους στρατούς είναι αυτός της ενέδρας.

Κατ'αρχήν στέλνετε ένα κατάσκοπο να σας πει για το μέγεθος του εχθρού. Αν δείτε ότι αξίζει τον κόπο μαζέψτε ένα πολύ μεγάλο στρατό και πηδείξτε πάνω στους ανύποπτους στρατιώτες, πάρτε τα όλα, και γυρείστε στη βάση σας. Μπορείτε να πετύχετε πολλά πράγματα και με τους τοξότες.

Το άσχημο εδώ είναι ότι πρέπει να ξέρετε την ακριβή θέση του εχθρού.

Επειδή αυτός έχει μιά συνήθεια να πηγαίνει σε μέρη που δεν μπορείτε να δείτε, καλό είναι να μετακινείστε συνέχεια προσέχοντας παράλληλα και τα δικά του βέλη.

Ετσι, σημαδεύετε, προχωρείτε, και πυροβολείτε συνεχώς μέχρι να κερδίσετε. Αν τώρα βρεθείτε σε ξιφομαχία, μετακινείστε το mouse μπροστά και πατείστε το αριστερό κουμπί, έτσι ώστε να κτυπήσετε τον αντίπαλο πάνω στο κεφάλι.

ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ ΕΜΠΟΡΙΟ & ΚΑΣΤΡΑ

Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Πρέπει να αποφύγετε να έρθετε πολύ κοντά, μια και στις πιό πολλές περιπτώσεις βουλιάζουν και τα δύο πλοία. Απλά, πλησιάστε κι αφήστε τους τοξότες και τα κανόνια να κτυπάνε το εχθρικό πλοίο. Αν κι αυτό σας έχει στο στόχο τότε αλλάξτε απόσταση και αρχίστε ξανά απ' την αρχή.

Οι συνδιαλλαγές είναι καλές σε δύο περιπτώσεις.

Πρώτον, έχετε πολλά χρήματα και θέλετε ν'αγοράσετε κάστρα, οπότε παίρνετε το κάστρο, το στρατό και οτιδήποτε άλλο ήταν μέσα την ώρα της αγοράς, και δεύτερον, όταν μείνετε από χρήματα κι αρχίζετε να πουλάτε κάστρα για να μαζέψετε λεφτά.

Προσοχή εδώ γιατί είναι πολύ εύκολο να μείνετε από στρατό. Υπάρχει κι ένας τελευταίος τρόπος αλλά είναι παρακινδυνευμένος.

Πάρτε τα πάντα από ένα κάστρο σας και πουλείστε το σε κάποιο γείτονα. Κατόπιν επιτεθείτε και πάρτε πίσω το κάστρο και σας μένουν τα χρήματα που πήρατε (αρκετά Ελληνικό αυτό, δεν συμφωνείτε ; !!).



Αυτό το τελευταίο καλό είναι να μη το κάνετε πάνω από δύο φορές, αλλιώς μετά δεν θα σας εμπιστεύονται οι γείτονες...

Για να κρατήσετε τώρα κά-

ΓΕΝΙΚΑ TIPS

Πρέπει να κρατάτε τον κόσμο ευτυχισμένο, είτε είναι στρατιώτες, είτε είναι ο απλός λαός. Χρειάζονται τα κατάλληλα ερεθίσματα για να τους κρατήσετε με το μέρος σας. Αν τους φερθείτε άσχημα για καιρό, θα επαναστατήσουν καίγοντας τους φόρους είτε σκοτώνοντας κι εσάς τον ίδιο !!!

Κάθε πόλη-κάστρο χρειάζεται ορισμένα χρήματα, τα οποία η τα έχετε μέσα στη πόλη η την εφοδιάζετε μ'αυτά συχνά.

Αν δεν κρατήσετε τη κατάλληλη ισσοροπία, τότε τα κάστρα θα ανεξαρτηκοποιηθούν και πρέπει να πολεμήσετε ξανά απ την αρχή για να τα πάρετε.

Και κάτι τελευταίο.

Αν θέλετε ένα σχετικά εύκολο παιχνίδι διαλέξτε μεταξύ του Uman και του Ali... Αυτά προς το παρόν, Θα τα ξαναπούμε τον άλλο μήνα. **Γειά σας...**

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΕ ΣΥΝΑΔΕΛΦΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

Σχετικά με το θέμα που δημιουργήθηκε τον περασμένο μήνα, από συναδελφικό περιοδικό του χώρου, περί αντιγραφής μέρους άρθρου, πληροφορούμε τους κυρίους ότι:

1) Το άρθρο ανήκε στον συνεργάτη του περιοδικού μας Δημήτρη Παγώνη, ο οποίος αποδείχτηκε αναξιόπιστος. Είναι αυτονόητο πως δεν μπορούμε να ελέγχουμε την πηγή των άρθρων κάθε συνεργάτη και στηριχθήκαμε στην καλή πίστη του παραπάνω, και στόν σωστό επαγγελματισμό που πιστεύαμε, λανθασμένα, ότι τον διέκρινε.

2) Το USER δεν έχει, και ούτε είχε ποτέ την πρόθεση, και φυσικά ούτε την ανάγκη να αντιγράψει άρθρα περιοδικών του Ελληνικού, αλλά και του Ξένου τύπου, όπως επίσης δεν μπορεί και να ελέγχει άρθρα περιοδικών του ιδίου χώρου εδώ και μία δεκαετία.

3) Και τέλος, πληροφορούμε το αναγνωστικό κοινό ότι ο κύριος Δ. Παγώνης απομακρύνθηκε αμέσως από το USER, γιατί σε μία ανερχόμενη δύναμη στον χώρο της πληροφορικής όπως είναι το USER, τέτοια άτομα δεν έχουν θέση.

Οσο γιά την λέξη "δημοσιογραφική δεοντολογία και συγγραφική αξιοπρέπεια" νομίζουμε ότι θα ήταν πιό δεοντολογικό εάν το συγκεκριμένο περιοδικό ερχόταν σε άμεση επαφή με εμάς, και ζητούσε μία επανόρθωση, όπως θεωρήσαμε σωστό και πράξαμε μόνοι μας.

Ο αρχισυντάκτης
Umberto Grelloni



Γειά και χαρά σε όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλές πολλές εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τα αποτελέσματα του διαγωνισμού για την λύση του CONQUEST OF CAMELOT, την πλήρη λύση του King's Quest V, Monkey Island και πολλά πολλά Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γράμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο :
USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι,
Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα, σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει όσα περισσότερα Spellς ή λύσεις, για οποιαδήποτε Adventures θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Ιουλίου, στη διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ,
ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP [ΤΕΥΧΟΣ 15]".

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ KING'S QUEST V

Ναι φίλοι μου, καλά διαβάσατε, το μαγαζάκι μας διαθέτει κάπου καλά κρυμένη την πλήρη λύση (260 στα 260!) του γνωστού, σε όλου σας KING'S QUEST V. Οποιος φίλος ή φίλη θα ήθελε να την αποκτήσει, δεν έχει παρά να στείλει στην διεύθυνση του περιοδικού, κάποιο γράμμα με την πλήρη διεύθυνσή του, και ένα γραμματόσημο εσωτερικού..

C O L O N E L ' S

9:45 Βλέπετε τον Rudy και την Fifi. Προχωρήστε στο ΝΔ τραπέζι, εκεί LOOK DECANTER, LOOK DECANTER WITH MONOCLE. Τώρα φύγετε και πηγαίντε στο δωμάτιο τουCOLONEL. Στο τζάκι LOOK CANNON, SEARCH CANNON, GET BRASS KEY.Τώρα προχωρήστε πρός το ασανσέρ. Αν το ασανσέρ δεν είναι εδώ, βγείτε και ξαναμπείτε στο δωμάτιο ώσπου να έρθει. Τώρα μπείτεμέσα και UNLOCK ELEVATOR, UP. Το ασανσέρ σας βγάζει στηνσοφίτα, βγείτε από αυτό και LOOK, READ NEWSPAPER.Προχωρήστε νότια και πηγαίντε στο ανοιχτό μπαούλο. Εδώ LOOK IN TRUNK, LOOK BOOTS, LOOK HEELS, LOOK CAPE, LOOK GLOVES,LOOK HAT. Πηγαίνετε πίσω στο ασανσέρ και DOWN, DOWN.Τώρα φύγετε και πηγαίνετε στο Toy House, OPEN DOOR.

ACT IV

10:00 Βλέπετε την Lillian να παίζει με κάτι κούκλες. Φύγετε, και πηγαίνετε έξω από το Study room. 10:15 Βλέπετε τον Rudy μόνο. Μπείτε γρήγορα στο δωμάτιο του Μπιλιάρδου, και LOOK FLOOR, LOOK MUD, LOOK FEATHERS, GET RECORD, LOOK RECORD WITH MONOCLE. Τώρα θα πρέπει να ψάξετε όλα τα μυστικά δωμάτια για να βρείτε το Cigar Butt. Οταν το βρείτε, κάντε, GET BUTT, SMELL BUTT. Πηγαίνετε αμέσως στο μπάρ. Εκεί βλέπετε την FIFI και SHOW BUTT TO FIFI, ASK FIFI ABOUT BUTT, SHOW CANE TO FIFI, ASK ABOUT CANE, τώρα ρώτα την FIFI για όλα τα άτομα (RUDY, LILLIAN, JEEVES, CLARENCE, WILBUR, ETHEL, GERTIE, COLONEL). Ακόμα SHOW HANDKERCHIEF TO FIFI, ASK FIFI ABOUT HANDKERCHIEF. Πλησιάστε τον παπαγάλο και GIVE CRACKER TO PARROT. Φύγετε από το σπίτι, βγαίνοντας από την πόρτα του μπάρ. Τώρα πηγαίντε γρήγορα έξω από το Hedge Garden.

10:30 Βλέπετε τον Clarence να τριγυρνά. Ακολουθήστε τον. Θα βρεθείτε στο άγαλμα, που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος του σπιτιού. Εκεί θα δείτε τον Rudy και τον Clarence να μαλώνουν.
Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα της Cloria. Το πτώμα θα βρίσκεται ή στο Well ή στο Gazebo, είναι Random. Οταν βρείτε το πτώμα, πλησιάστε και SEARCH BODY, LOOK BOA.





Τώρα μπείτε γρήγορα μέσα στο Study room μέσω της βιβλιοθήκης.

10:45 Βλέπετε την Lillian να ψάχνει την ντουλάπα με τα όπλα. Πλησιάστε την, και ρωτήστε την για τα άτομα (RUDY, FIFI, JEEVES, CLARENCE, WILBUR, ETHEL, GERTIE, GLORIA, COLONEL). Ακόμα SHOW CANE TO LILLIAN, ASK LILLIAN ABOUT CANE, SHOW BUTT TO LILLIAN, ASK LILLIAN ABOUT BUTT. Τώρα τρέξτε στην τραπεζαρία. Βλέπετε την Fifi και τον Jeeves. Βγείτε από το δωμάτιο και στο χώλ MOVE MIRROR. Μέσα, πλησιάστε τις βόρειες τρύπες και LOOK HOLES. Βλέπετε την Fifi και τον Jeeves. Τρέξτε γρήγορα στο δωμάτιο του Colonel και μπείτε μέσα στο ασανσέρ, (αν δεν είναι εκεί μπείτε και βγείτε) και UNLOCK ELEVATOR, UP. Πηγαίνετε στο μπαούλο και LOOK IN TRUNK, όλα τα ρούχα λείπουν. Μπείτε και πάλι μέσα στο ασανσέρ και DOWN, DOWN. Βρίσκεσται στο study room και LOOK DESK, LOOK CASE, LOOK IN CABINET. Βγείτε έξω από την πόρτα του study room.

ACT V

11:00 Βλέπετε την Ethel μόνη. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα της. Το πτώμα βρίσκεται ή στο Rose garden ή στο Carriage. Οταν βρείτε το πτώμα, πλησιάστε το και SEARCH BODY. Τώρα θα πρέπει να πάτε στο νοτιοδυτικό μέρος της αυλής του σπιτιού. Εκεί LOOK GROUND, GET ROLLING PIN, LOOK ROLLING PIN WITH MONOCLE, LOOK FOOTPRINT WITH MONOCLE. Μετά πηγαίνετε στο κελάρι και OPEN DOOR, LOOK JEEVES, LOOK FLOWERS. Τώρα πηγαίνετε γρήγορα στην τραπεζαρία.

11:15 Βλέπετε τον Rudy μόνο να τρώει. Πλησιάστε τον, και ρωτήστε τον για τα άτομα (LILLIAN, FIFI, JEEVES, CLARENCE, WILBUR, ETHEL, GERTIE, GLORIA, COLONEL). SHOW BUTT TO RUDY, ASK RUDY ABOUT BUTT, SHOW CANE TO RUDY, ASK RUDY ABOUT CANE, SHOW HANDKERCHIEF TO RUDY, ASK RUDY ABOUT HANDKERCHIEF, TELL RUDY ABOUT WILBUR AND CLARENCE, TELL RUDY ABOUT CLARENCE AND ETHEL, ASK RUDY ABOUT RACEHORSES. Προχωρήστε κοντά στην αριστερή πόρτα και OPEN LITTLE DOOR, LOOK IN CHUTE,

B E Q U E S T



CLOSE DOOR. Πηγαίντε στο δωμάτιο της Fifi. Παρακολουθήστε την ώς το τέλος και LOOK FIFI. Κατεβείτε κάτω, και στην αριστερή ντουλάπα MOVE CABINET. Κοίτα τις βόρειες τρύπες LOOK HOLES.

11:30 Βλέπεις τον Colonel και την Lillian. Βγείτε από το μυστικό δωμάτιο, και πηγαίνετε στην δεξιά ντουλάπα. MOVE CABINET. Οταν μπείτε μέσα αμέσως σας μυρίζει ένα άρωμα. Βγείτε αμέσως και πηγαίνετε στο μπάρ.

11:45 Βλέπετε τον Clarence μόνο. Πλησιάστε τον και ρωτήστε τον για τα άτομα (LILLIAN, FIFI, JEEVES, RUDY, WILBUR, ETHEL, GERTIE, GLORIA, COLONEL). LOOK CLARENCE, LOOK CIGAR. SHOW BUTT, ASK ABOUT BUTT, SHOW CANE, ASK ABOUT CANE, SHOW HANDKERCHIEF, ASK ABOUT HANDKERCHIEF, TELL ABOUT RUDY AND GLORIA, ASK ABOUT RACEHORSES, TELL ABOUT RACEHORSES, TELL ABOUT COLONEL, TELL ABOUT RUDY, TELL ABOUT LILLIAN, TELL ABOUT FIFI. Δώστε τώρα στο παπαγάλο αλλο ένα κράκερς. Τώρα θα πρέπει να πάτε στο δωμάτιο του Colonels.

ACT VI

12:00 Το δωμάτιο του Colonel's είναι άδειο. Βγείτε αμέσως και πηγαίνετε στην δεξιά ντουλάπα. MOVE CABINET, μπείτε μέσα και κοιτάχτε τις βόρειες τρύπες.

12:15 Βλέπετε την Lillian να γράφει στο ημερολόγιο της. Κοιτάχτε τώρα τις νότιες τρύπες.

12:30 Βλέπετε τον Clarence να γράφει στο σημειωματάριο του. Πηγαίνετε γρήγορα στο δωμάτιο της Fifi. Μπαίνετε μέσα και βλέπετε τα πτώματα της Fifi και του Jeeves. Πλησιάστε και SEARCH BODIES, LOOK FLOWERS, LOOK DECANTER, LOOK DECANTER WITH MONOCLE. Φύγετε γρήγορα και πηγαίνετε στο λουτρό, εκεί LOOK IN BASKET, GET BOTTLE, LOOK BOTTLE WITH MONOCLE. Τώρα πηγαίνετε στο μπάρ και GIVE CRACKER TO PARROT, LOOK CLASS, LOOK CLASS WITH MONOCLE.

Βγείτε έξω από το σπίτι και πηγαίνετε έξω από το Study room.

12:45 Βλέπετε τον Rudy μαζί με τον σκύλο. Τώρα πηγαίνετε γρήγορα στο σπίτι της Celie's και KNOCK DOOR. ACT VII

13:00 Η Celie σας λέει να προσέχετε. Πηγαίνετε τώρα στο δωματιό σας. Πλησιάστε το κρεββάτι της Lillian και OPEN SUITCASE, GET DIARY, READ DIARY, LOOK DIARY WITH MONOCLE. Τώρα θα πρέπει να βρείτε το πτώμα του Clarence.

Το πτώμα βρίσκεται ή στο δωμάτιο του γιατρού ή στο μπάνιο. Οταν βρείτε το πτώμα πλησιάστε και SEARCH BODY, LOOK DAGGER. Φύγετε και πηγαίνετε γρήγορα στο δωμάτιο του Colonel. Εκεί SHOW BUTT TO COLONEL, ASK ABOUT BUTT. Πηγαίνετε στο δωμάτιο του Clarence. Πλησιάστε το γραφείο και LOOK DESK, LOOK NOTEBOOK.

13:15 Διαβάζετε το notebook. Φύγετε αμέσως και πηγαίνετε στο μπάρ, εκεί GIVE CRACKER TO PARROT. Τώρα πηγαίνετε στο Hedge garden και LOOK STATUE, PUT VALVE HANDLE IN SHAFT, TURN HUNDLE, PUSH STATUE, LIGHT LANTERN, και μπείτε μέσα στο μυστικό πέρασμα. Προχωρήστε μέσα στο πέρασμα όσπου να δείτε το πτώμα. Μόλις το δείτε πλησιάστε και LOOK BODIES, LOOK WALL, LOOK PLATE, PUT CRANK IN PLATE, TURN CRANK.

Ανοίγει και άλλο ένα μυστικό πέρασμα, μπείτε μέσα και προχωρήστε αριστερά, σκαρφαλώστε την σκάλα. Τώρα βρίσκεστε μέσα σε έναν τάφο.

Πλησιάστε το ruby vault και OPEN VAULT WITH CROWBAR, LOOK IN VAULT, GET POUCH, OPEN POUCH, CLOSE VAULT, GET LANTERN, προχωρήστε αριστερά και RAISE BARS.

Οταν βγείτε έξω EXTINGUISH LANTERN. Τώρα πηγαίνετε στο Chapel.

13:30 Βλέπετε την Celie. Στην Celie, TALK CELIE, PRAY. Φύγετε, και πηγαίντε στο κουκλόσπιτο και OPEN DOOR.

13:45 Βλέπετε την Lillian, κάντε LOOK BOARD, LOOK LILLIAN. Φύγετε και πηγαίνετε στο Study room, εκεί LOOK IN CABINET, LOOK CASE. Ανεβείτε πάνω και πηγαίνετε στην δεξιά ντουλάπα, MOVE CABINET, μπείτε μέσα και LOOK FLOOR, LOOK FOOTPRINT. Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο του Colonel. Μπείτε μέσα στο ασανσέρ και UNLOCK ELEVATOR, UP, πηγαίνετε στο TRUNK και LOOK IN TRUNK. Πηγαίνετε πίσω στο ασανσέρ και DOWN. Πήγαινε στο δωματιό σου.

ACT VII

14:00 Βλέπετε τον Rudy να ψάχνει το δωμάτιο σας. Φυγέτε και πηγαίνετε στο μπάρ, εκεί GIVE CRACKER TO PARROT. Βγείτε από το σπίτι (από την μπροστά πόρτα), LOOK DOOR, LOOK NOTE. Τρέξτε γρήγορα στο Hedge garden.

14:15 Βρίσκετε το πτώμα της Lillian, πλησιάστε το πτώμα και LOOK GROUND, GET GUN, GET BULLET, LOAD GUN, SEARCH BODY, LOOK BOOTS, LOOK HEELS. Γυρίστε γρήγορα στ δωμάτιο του Colonel, εκεί LOOK DOCTORS BAG, LOOK IN BAG.

Πηγαίντε τώρα γρήγορα στην πόρτα που βρίσκεται δίπλα από το δωμάτιο της Fifi, εκεί UNLOCK DOOR, OPEN DOOR.

Μπαίνετε μέσα βλέπετε τον Colonel και τον Rudy να παλεύουν, κάντε αμέσως SHOOT RUDY... Παρακολουθήστε το φινάλε...

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΛΥΣΗ ΤΟΥ CONQUEST OF CAMELOT

PART I

Τα γράμματα που πήραμε ήταν εκατοντάδες. Σας ευχαριστώ για αυτή τη μεγάλη σας συμμετοχή. Ο διαγωνισμός ζήταγε την πιό ολοκληρωμένη λύση του CONQUEST OF CAMELOT. Νικητής του διαγωνισμού μετά από κλήρωση είναι ο φίλος μας Ανδρέας Παπαδημητρίου από την Καστέλλα του Πειραιά. Μερικά γράμματα που ξεχώρισαν, είναι του φίλου μας Κουμάντου Δημήτρη για το χιούμορ που επικρατεί μέσα στο γράμμα, του Δημήτρη Κρητικού & Φίλιππο Καμπουρόπουλο, Κώστα Φλωρογούλα, Ηλία Κεσανόπολου και πολλών άλλων φίλων που δεν μπορούμε να αναφέρουμε λόγω χώρου. Μόλις αρχίσεις το παιχνίδι βρίσκεσαι στο παλάτι σου. Πήγαινε στο δωμάτιό σου και κάνε LOOK AROUND, LOOK TABLE, GET PURSE, CHANGE CLOTHES. Μετά βγαίνεις έξω και πάς στο δωμάτιο με τους θησαυρούς σου και στο φρουρό κάνε ASK ABOUT GAWAINE, GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE. Μετά πήγαινε στο δωμάτιο του Merlin εκεί κάνε LOOK WIZARD, ASK ABOUT GUEST, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT LANCELOT, WHERE IS THE QUEEN, TALK TO MERLIN,



LOOK ITEMS, ASK ABOUT ITEMS. Στην συνέχεια πας στο QUEEN BOWER εκεί LOOK BOWER, TALK TO THE QUEEN, TALK TO THE QUEEN:4 φορές, KISS QUEEN, KISS QUEEN, ASK ABOUT LANCELOT, LOOK ROSE, PICK ROSE, LOOK ROSE, ASK ABOUTMESSAGE OF THE ROSE. μετά πήγαινε στο CHAPPEL OF THE TWO GODS και στους δύο θεούς κάνεις ακριβώς τα ίδια, KNEEL, PRAY, OFFER GOLD, OFFER SILVER. Μετά πήγαινε πάλι στο δωμάτιο με τους θησαυρούς και ξαναγέμισε το πορτοφόλι σου με GOLD, SILVER και COPPER. Ξαναπήγαινε στο δωμάτιο του MERLIN όπου LOOK AT THE DESK, LOOK SCROLL, TRANSLATE SCROLL, OPEN CHEST, GET LODESTONE. Μετά READ MAP και σημείωσε ότι οι πληροφορίες σου, θα φανούν χρήσιμες για την συνέχεια. Μετά πήγαινε στην έξοδο του παλατιού και στο φρουρό κάνε ASK ABOUT GALAHAD, GIVE ONE COPPER, MOUNT HORSE και φύγε. Στη συνέχεια πήγαινε στο GLASTONMORISTOR όταν θα φτάνεις θα σου εμφανιστεί ένα τερατάκι, δώσ'του ένα Copper και φεύγει. Μετά πήγαινε στον τσοπάνο και κάνε ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT MAD MONK, GIVE 1 COPPER, ASK ABOUT BLACK KNIGHT, ASK ABOUT SPEAR, GET SPEAR, GIVE 1 GOLD και σου δίνει το SPEAR με το οποίο σκοτώνεις τα αγριογούρουνα, ASK ABOUT BEARS και φύγε. Σώσε. Σκότωσε τα αγριογούρουνα με το spear που πήρες και προχώρα στην άλλη οθόνη. TALK TO OLD TREE, TALK TO CROW, στην ερώτηση που θα σου δοθεί απάντησε YES. Στο σκελετό πάρε το μαγικό SILK που έχει στο χέρι του. Προχώρα και στην επόμενη οθόνη θα συναντήσεις τον BLACK KNIGHT και στην ερώτηση απάντησε YES και αφού τον νικήσεις στην επόμενη οθόνη DISMOUNT HORSE και στον GAWAINE, CUT METAL WITH SWORD, ASK ABOUT GRAIL,HELP GAWAINE ON HORSE, προχώρα με τα πόδια και στην μάγισσα δώσε το μαγικό SILK. Η μάγισσα μεταμορφώνεται και φεύγει, στην πέτρα που καθόταν έχουν μείνει κάτι μαγικά σημάδια. Κάνε READ CARVINGS, πήγαινε στην διπλανή οθόνη και κάνε TALK TO STONES σε όλες τις πέτρες. Η κάθε πέτρα σου κάνει μια ερώτηση, εσύ θα πρέπει να απαντήσεις και στις πέντε πέτρες για να τηλεμεταφερθείς στην χαμένη πόλη όπου πρέπει να σκοτώσεις τον Mad Monk... Οι απαντήσεις σε όλα τα ερωτήματα που σας κάνουν οι πέτρες. 1η Πέτρα : SNAIL, CANDLE, WATER, ICEBERG, GLOVES. 2η Πέτρα : KEY, RIDDLE, NET, HEART, BOAT. 3η Πέτρα : GOLD, ARROW, WINE, MIRROR, ICICLES. 4η Πέτρα : PEARL, SHODOW, WATERFALL, FIRE,

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND (LUCAS FILM).

Η λύση του Monkey Island. Φίλοι αυτής της στήλης σας ζητάμε ένα μεγάλο συγγνώμη για την μή παρουσίαση του δεύτερου μέρους της λύσης του MONKEY ISLAND, αλλά όπως θα παρατηρήσατε δεν υπήρχε ο απαιτούμενες χώρος, διότι η λύση του παιχνιδιού είναι τεράστια. Οποιος φίλος ή φίλη θα ήθελε να έχει την ολοκληρωμένη λύση μπορεί να μας στείλει ένα γράμμα με την πλήρη διευθυνσή του και ένα γραμματόσημο εσωτερικού. Και η λύση σε λίγες μόνο ημέρες θα βρίσκετε στα χέρια σας. Ευχαριστούμε για την κατανόηση... Τέλος ευχαριστούμε τον φίλο μας Κώστα Μετσέλο ο οποίος μας έστειλε την ολοκληρωμένη λύση και τον φίλο μας Δημήτρη Μελαχροινό για το κομμάτι της λύσης που μας έστειλε.

ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ROLE PLAYING GAMES



ΚΕΙΜΕΝΟ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ UMBERTO GRELLONI

PART II

Να'μαστε και πάλι, εδώ.

Σε αυτές τις έξι σελίδες ολοκληρώνεται η προσπάθεια παρουσίασης του μαγικού αλλά και απόμακρου κόσμου των Role Playing Games. Ελπίζουμε αυτό το άρθρο να κατάφερε να ρίξει αρκετό φώς σε αυτό τον σκοτεινό κόσμο.

ABILITIES

Τα abilities του κάθε χαρακτήρα είναι εφτά. Ρίχνεις κάποια ζάρια για να δείς τι θα φέρεις, και ανάλογα με το τι φέρεις διαμορφώνονται τα abilities του χαρακτήρα σου. Τα ζάρια που χρειάζομαστε είναι τρία εξάρια (για τα ζάρια θα αναφέρουμε στην συνέχεια). Το μέγιστο που μπορεί να φέρεις όταν διαμορφώνεις τα abilities είναι 18 ή 19 ή 20 ανάλογα με την ηλικία και τη φυλή του χαρακτήρα σου. Τώρα ας δούμε αναλυτικά τα εφτά abilities.

I. STRENGHT

Η δύναμη είναι μια από τις πιο βασικές ικανότητες για μια σειρά χαρακτήρων, όπως Πολεμιστές, Βάρβαρους κ.λ.π. Η δύναμη σας δίνει κάποια σύν ή πλήν όταν θέλετε να χτυπήσετε έναν αντίπαλο, κάποια σύν ή πλήν για τη ζημιά που του κάνετε, σας προσθέτει ή σας αφαιρεί κάποια κιλά βάρους που μπορείτε να κουβαλάτε ανάλογα με το αν είσαστε δυνατός ή όχι, επίσης το ποσοστό επιτυχίας που μπορείτε να έχετε στο να λυγίσετε κάποιες μπάρες να σπάσετε κάποιες πόρτες και να σηκώσετε κάποια βαριά αντικείμενα. Τέλος είναι βασικό για όποιον θέλει να γίνει πολεμιστής να έχει υψηλή δύναμη.

II. INTELLIGENCE



Η εξυπνάδα είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό για τους μάγους. Οσο μεγαλύτερη εξυπνάδα έχετε τόσο περισσότερα μαγικά μπορείτε να μάθετε, ακόμα μεγαλώνει το ποσοστό επιτυχίας εκμάθησης κάποιας άλλης γλώσσας.

III. WISDOM (ΣΟΦΙΑ)

Η σοφία είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό για τους κληρικούς. Οσο μεγαλύτερη σοφία έχει ένας κληρικός τόσα περισσότερα spell μαθαίνει. Το wisdom χρειάζεται γενικά σε όλους τους χαρακτήρες στην περίπτωση που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν τη σοφία τους για να πείσουν κάποιον άλλο χαρακτήρα σε μια συνομιλία.

IV. DEXTERITY (ΕΥΕΛΗΞΙΑ)

Οσοι μεγαλύτερη ευελιξία έχει κάποιος χαρακτήρας τόσο πιο δύσκολο είναι να του κάνουν "έκπληξη" (δηλ. να τον ξαφνιάσουν) γιατί λόγω της ευελιξίας του μπορεί να κάνει κάποιες κινήσεις και να τη γλιτώσει. Οσο μεγαλύτερο βαθμό dexterity έχει κάποιος χαρακτήρας τόσο μικρότερο βαθμό armor-class έχει. Δηλαδή dexterity και armor-class είναι δύο χαρακτηριστικά αντιστρόφως ανάλογα. Η ευεληξία είναι ένα χαρακτηριστικό που πρέπει να έχουν ανεβασμένο γενικά όλοι οι χαρακτήρες γιατί, τους βοηθά στο να κάνουν ευέλικτες κινήσεις και να αποφεύγουν τα κτυπήματα του αντιπάλου.



V. CONSTITUTION (ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ)

Οσο μεγαλύτερο constitution έχει ένας χαρακτήρας τόσο μεγαλύτερα bonus παίρνει στα hit-point. Ενας χαρακτήρας με μεγάλο Constitution έχει πολύ περισσότερες πιθανότητες να αντέξει σ'ένα spell που μπορεί να του κάνει κάποιος για να τον αναστήσει ή να του αλλάξει μορφή. Οι πιθανότητες καθορίζονται πάλι με τον ίδιο τρόπο (Ζάρια και Πίνακα).



VI. CHARISMA (ΧΑΡΙΣΜΑ)

Χρειάζεται για το παρουσιαστικό σας και το πώς σας βλέπουν οι άλλοι χαρακτήρες. Οσο μεγαλύτερο χάρισμα έχει ένας χαρακτήρας τόσο καλύτερα τον αντιμετωπίζουν οι άλλοι χαρακτήρες. Οποιος έχει χαμηλό χάρισμα δεν έχει τόσο καλό λέγειν και οι άλλοι χαρακτήρες τον βλέπουν με προκατάληψη και μυστικισμό και έτσι μειώνονται οι πιθανότητες του να κάνει καλές σχέσεις με άλλους χαρακτήρες. Επίσης για το χάρισμα υπάρχει κάποια υποκατηγορία όταν θέλεις να προσλάβεις κάποιους υπαλλήλους, για το πόσο θα σε υπακούν και θα σε ακολουθούν. Ακόμα απ'το χάρισμα εξαρτάται και ο αριθμός που μπορείς να προσλάβεις.

VII. COMLINES (ΟΜΟΡΦΙΑ)

Οσο πιο όμορφος είναι ένας χαρακτήρας τόσο το καλύτερο γι'αυτόν.

AGE (ΗΛΙΚΙΑ)

Καθορίζεται με κάποια ζάρια που ρίχνεις και ανάλογα με το τι φέρνεις σου λέει ο D.M μέσα απο κάποια χαρτιά που έχει, πόσο χρονών είσαι. Ο ρυθμός με τον οποίο μεγαλώνουν οι χαρακτήρες καθορίζεται από τις ώρες που παίζουν οι χαρακτήρες και οι οποίες καταγράφονται από τον D.M. Ο ρυθμός αυτός δεν εξαρτάται από τη φυσιολογική ροή του χρόνου όπως μετράμε εμείς. Δηλαδή μπορεί ένα παιχνίδι να παίζεται συνολικά 2 χρόνια αλλά οι χαρακτήρες του να έχουν μεγαλώσει μόνο κατά ένα χρόνο. Αναλόγως με τη κα-



τηγορία που είσαι υπάρχει κάποιο μέγιστο όριο ζωής που μπορείς να φτάσεις. Υπάρχουν βέβαια κάποια ελιξήρια νεότητας που μπορεί να τα χρησιμοποιήσει κάποιος χαρακτήρας τα οποία όμως είναι πολύ δύσκολο να τα βρείς. Ανάλογα με την ηλικία σου αυξάνονται ή μειώνονται τα abilities σου.

PSIONICS

Είναι η δύναμη της σκέψης και του μυαλού την οποία μπορούν να αποκτήσουν ελάχιστοι παίκτες. Για να αποκτήσετε psionics πρέπει να ρίξετε στο ζάρι 97 και πάνω, και να έχετε σοφία, εξυπνάδα και χάρισμα πάνω από 16. Οι δυνατότητες που μπορεί να έχει κανείς έχοντας psionics είναι πολλές και φανταστικές. Μπορείς να κάνεις επίθεση στο μυαλό του αντιπάλου, να τηλεκινήσεις πράγματα, να αμυνθείς σε κάποιον άλλο χαρακτήρα που σου κάνει επίθεση με psionics. Γενικά είναι φανταστικά και ανοίγουν νέους ορίζοντες στους παίκτες.



LEVEL

Ο χαρακτήρας όταν κάνει γενικά έξυπνες κινήσεις μέσα στο παιχνίδι (λύνει προβλήματα, σκοτώνει τέρατα) αποκτά πόντους εμπειρίας. Κάθε κλάση όταν αποκτήσει κάποιους συγκεκριμένους πόντους εμπειρίας ανεβαίνει level. Ανεβαίνοντας level ο κάθε χαρακτήρας αποκτά περισσότερα Hit Points και κάποιες ακόμα δυνατότητες.

DICE (ΖΑΡΙΑ)

Οπως θα έχετε καταλάβει μέχρι στιγμής, τα ζάρια παίζουν ένα κύριο ρόλο στο παιχνίδι. Καιρός είναι λοιπόν να σας διαφωτίσω και σε αυτόν τον τομέα. Τα ζάρια που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι, είναι πολλά, σε διάφορα χρώματα και μεγέθη. Υπάρχουν βέβαια και τα κλασσικά ζάρια που ξέρουμε αλλά τα περισσότερα ζάρια είναι διαφανή και πολύχρωμα. Οι τιμές τους ξεκινάνε από 20 ώς και 160 δρχ. Τα ζάρια που λαμβάνουν μέρος είναι :

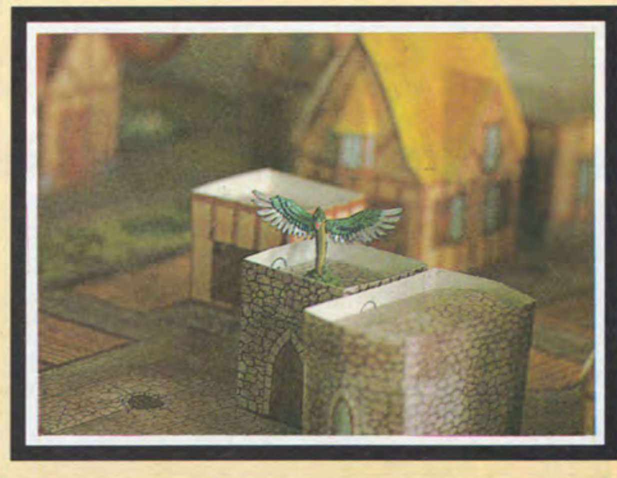
Εικοσάρι. Το ζάρι αυτό είναι το μεγαλύτερο ζάρι της οικογένειας. Διαθέτει ούτε λίγο ούτε πολύ 20 πλευρές!!. Το ζάρι αυτό χρησιμοποιείται κυρίως για να δείς τι ζημιά κάνεις μ'ένα όπλο και για να δείς αν πετυχαίνεις κάποιο εχθρό ή όχι.

Δωδεκάρι. Το δωδεκάρι είναι το αμέσως επόμενο ζάρι της οικογένειας. Διαθέτει 12 πλευρές και χρησιμοποιείται κυρίως για να δείς τι ζημιά κάνεις στα τέρατα με κάποιο κτύπημα.

Δεκάρι. Το δεκάρι είναι από τα πιό χρήσιμα ζάρια της οικογένειας. Χρησιμοποιείται για δείς τη ζημιά που κάνεις σε κάποιο τέρας. Το χρησιμοποιεί και ο D.M για να δεί αν έρχεται κάποιος φίλος ή εχθρός. Οταν ρίχνεις και τα δύο δεκάρια μαζί ορίζεις ποιό θα είναι οι δεκάδες και ποιό οι μονάδες και έχει ποσοστό από 0 ώς 100/100, πχ. αν είσαι μπροστά σε μια πόρτα και θέλεις να τη σπάσεις, ρίχνεις αυτά τα δύο ζάρια, και ανάλογα με το τι φέρεις βλέπεις τι πιθανότητες έχεις να

HIT POINTS

Βαθμοί ζωής. Δείχνουν πόσο αντέχει ένας χαρακτήρας σε κάποια κτυπήματα. Οσα περισσότερα έχει ο χαρακτήρας, τόσο πιο δύσκολο είναι να πεθάνει. Οταν τα hit points φτάσουν στο 0 ο χαρακτήρας πέφτει αναίσθητος ένω όταν φτάσουν στα -10 ο χαρακτήρας πεθαίνει.









τη σπάσεις.

Οχτάρι. Το ζάρι αυτό, το χρησιμοποιούμε για τα πιό δυνατά όπλα. Ρίχνοντας με το οχτάρι βλέπεις τι ζημιά κάνεις στον αντίπαλο.

Εξάρι. Το πιό γνωστό ζάρι της οικογένειας. Είναι το κοινό ζάρι που χρησιμοποιούμε στο τάβλι και σε πολλά άλλα επιτραπέζια παιχνίδια. Η χρησιμότητα του εξαριού στο παιχνίδι είναι μεγάλη. Το χρησιμοποιούμε για να βγάλουμε τα αρχικά abilities που είπαμε παραπάνω και το χρησιμοποιούμε και στα περισσότερα όπλα.

Τεσσάρι. Το τεσσάρι είναι το μικρότερο ζάρι της οικογένειας. Εχει τριγωνικό σχήμα, και κατά την γνώμη μου είναι το πιό όμορφο και πρωτότυπο από όλα τα άλλα ζάρια. Το τεσσάρι, το χρησιμοποιούμε στα μικρά όπλα (όχι σε μέγεθος αλλά σε δύναμη) πχ. dagger (μαχαίρι).

ΓΕΝΙΚΑ ΟΙ ΚΛΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Πολεμιστής

Εχουν περισσότερα Hit Points από τους άλλους χαρακτήρες. Βασικό τους χαρακτηριστικό, ο καλό οπλικός εξοπλισμός που διαθέτουν. Μετα από κάποιο χρόνο αποκτούν κάποια ιδιαίτερη εμπειρία πάνω στα όπλα και αυτό τους κάνει καλύτερους πολεμιστές στην μάχη από οποιονδήποτε άλλο χαρακτήρα. Εχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιούν μαγικά αντικείμενα.



Κατηγορία: Fighter. Βάρβαρος

Θεωρούνται δυνατοί χαρακτήρες οι οποίοι έχουν έρθει από μακρινά χωριά. Δεν είναι καθόλου ευγενικοί και πολιτισμένοι. Μισούν την μαγεία (καλή ή κακή). Δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάποιο μαγικό αντικείμενο. Εχουν ακόμα την δυνατότητα να καταλαβαίνουν, αν κάποιο αντικείμενο έχει μαγεία (καλή ή κακή) και είναι υποχρεωμένοι να το σπάνε. Εαν μέσα σε μια ομάδα υπάρχει βάρβαρος και μάγος, ο μάγος θα πρέπει να προσέχει πολύ τα μαγικά του αντικείμενα, και να τα προφυλάσσει από τον βάρβαρο.



Κατηγορία : Fighter. Ιππότες

Θεωρούνται η προσωποποίηση του καλού. Ειναι υποχρεωμένοι να είναι αφοσιωμένοι στο καλό. Είναι πολύ ευγενικοί και πολιτισμένοι και προέρχονται κυρίως από υψηλά κοινωνικά στρώματα. Εχουν μια αύρα η οποία απωθεί το κακό. Οταν φτάσουν σε κάποιο υψηλό Level (Level 4) μπορούν να καλέσουν το "εκλεκτό τους άλογο" το οποίο εμφανίζεται μαγικά. Αυτό το άλογο το κρατάνε 10 ολόκληρα χρόνια, αν σε περίπτωση τους το κλέψουν ή πεθάνει στην μάχη, θα πρέπει να περιμένουν να συμπληρωθούν τα 10 χρόνια, για να μπορέσουν να αποκτήσουν "εκλεκτό άλογο". Οι Ιππότες, έχουν ένα ποσοστό 90% να μην τους πιάσουν κάποια spells. Οταν



φτάσουν σε κάποιο υψηλό level (Level 9) μπορούν κάνουν ορισμένα μαγικά. Οι ιππότες δεν έχουν το δικαίωμα να επιτεθούν σε κάποιο εχθρό πισώπλατα ή να σκοτώσουν κάποιο εχθρό που είναι αναίσθητος. Υποχρέωση τους είναι να δίνουν το 10% των λεφτών τους σε εκκλησίες.

Κατηγορία : Fighter.
Σεβαλλιέ (Καβαλλάρης)

Είναι πολύ ευγενικοί και πολιτισμένοι και προέρχονται κυρίως από υψηλά κοινωνικά στρώματα.Οι Σεβαλλιέ έχουν ένα ποσοστό 90% να μην τους πιάσουν κάποια spells. Και το βασικό τους σύν είναι ότι, κάθε φορά που ανεβαίνουν Level ρίχνουν ζάρια για να δούν πόσο έχουν ανέβει τα abilities. Κατηγορία :

Fighter.
Reinger (Ανιχνευτής)

Εχει κάποια σύν στο να μπορεί να ανιχνεύσει ίχνη. Οι Reinger μεγαλώνουν συνήθως σε δάση. Οταν φτάσουν στο 7 level αποκτούν τα spell που έχουν οι Δρυίδιδες.

Κατηγορία : Fighter.
Shadows warriors

Πολεμιστές που κρύβονται στις σκιές, μυστικιστές, συνήθως είναι κακοί. Εχουν μια πιθανότητα αν κάποιος εχθρός δεν τους έχει ξαναδεί να τον σκοτώσουν με την μία.

Κατηγορία : Fighter.
Samurai

Αν παίζεις σε κάποιο κόσμο που έχει ανατολίτικες ρίζες. Εχουν την δυνατότητα μέσα από την θρησκεία τους να μεγαλώσουν την δυναμή τους στο μέγιστο.

Κατηγορία : Fighter.
Sumonians

Είναι άνθρωπος του Sumor. Είναι απλοί Fighter. Εχουν κάποια σύν όταν παλαίβουν χέρι με χέρι με αντιπάλους.

Κατηγορία : Fighter.
Ninza

Ιδιο με τους Samurai.

Κλέφτης

Υπάρχει ένα ειδικό πινακάκι με ποσοστά τα οποία χρησιμοποιούν στις ειδικές δυνατότητες τους οι κλέφτες. Αυτές οι δυνατότητες είναι οι εξής :
i) να κλέβουν από τσέπες
ii) να κρύβονται στις σκιές
iii) να σκαρφαλώνουν σε τοίχους
iv) να ανοίγουν κλειδαριές
v) να βρίσκουν και να βγάζουν παγίδες.

Κατηγορία : Κλέφτης.
Κλέφτης Ακροβάτης

Οι κλέφτες ακροβάτες έχουν την δυνατότητα να περπατούν πάνω σε σχοινί. Ακόμα μπορούν να κάνουν ακροβατικά στο δρόμο και καθώς τα κάνουν να κλέψουν κάποιο χαρακτήρα, χωρίς να τους καταλάβουν.

Κατηγορία : Κλέφτης.
Scuters Ανιχνευτές κλέφτες

Δεν έχουν την δυνατότητα να κλέβουν από τσέπες, αλλά έχουν πιθανότητες όταν πέφτουν από μεγάλο ύψος να μην πάθουν τίποτα.

Κατηγορία : Κλέφτης.
Δολοφόνος

Βασικό τους χαρακτηριστικό, πληρώνονται για να σκοτώνουν.

Κατηγορία : Κλέφτης.
Μάγος

Βασικό τους χαρακτηριστικό, η μαγεία. Οταν φτάσουν στο 7 level μπορούν να κατασκευάζουν δικά τους μαγικά και στο 9 level μπορούν να φτιάχνουν μαγικά αντικείμενα.

Κατηγορία : Μάγος.
Illusionist

Δημιουργούν διάφορα οράματα που μπορούν να επηρεάσουν τον αντίπαλο.

Κατηγορία : Μάγοι.
Κληρικός

Είναι βασικά οι γιατροί του παιχνιδιού. Ο κληρικός, είναι ο



διάμεσος του απλού ανθρώπου με τον θεό. Πρέπει να ανοίκουν σε κάποιο θεό. Εχουν την δυνατότητα να κάνουν γάμους, κηδίες και να ευλογούν τους άλλους χαρακτήρες.

Κατηγορία : Κληρικός. Δρυίδιδες

Εχουν σχέση με τον φυσικό κόσμο και κυρίως με το φυτικό βασίλειο, βλέπε Πανοραμίξ. Στο 9 level αποκτούν την δυνατότητα να μεταμορφώνονται σε αετό.

Κατηγορία : Κληρικός Καλόγεροι (Μοναχοί)

Είναι πιό γνωστοί στον κόσμο με την ονομασία Monk. Κατηγορία : Καλόγερος.

ΡΑΤΣΕΣ

Ανθρωπος : χαρακτηριστικά κανονικού ανθρώπου. Δεν μπορεί να πάρει διπλή ή τριπλή κλάση. Είναι η μόνη κλάση η οποία ανεβαίνει και στα πιο υψηλά level.
Νάνος : χαρακτηριστικά ανθρώπου, ύψος κοντό. Μπορούν να πάρουν διπλή ή τριπλή κλάση. Δεν τα πάνε καλά με την μαγία. Οταν παλεύουν με κάποιο μεγαλόσωμο αντίπαλο έχουν κάποια σύν.



Halfing : Είναι ακόμα πιό κοντά και από τους νάνους. Βασικό χαρακτηριστικό, γίνονται καλοί κλέφτες.
Half Ork : Είναι ψηλότερα από τους ανθρώπους. Είναι η πιο άσχημη ράτσα. Χαρακτηριστικό τους δύο τεράστια δόντια που έχουν. Γίνονται καλοί δολοφόνοι και πολεμιστές.
Elfs : Υψος ίδιο με τον άνθρωπο. Είναι αρκετά έξυπνοι και ευέλικτοι. Γίνονται καλοί μάγοι.
Half Elfs : Είναι κάτι μεταξύ Elfs και ανθρώπων. Είναι αρκετά πιο ευέλικτα από τον άνθρωπο.
Gnomes : Λίγο πιό κοντά από τον άνθρωπο. Βασικό χαρακτηριστικό η εξυπνάδα που διαθέτουν.

ΧΡΗΜΑΤΑ

Ολοι οι παίκτες όταν ξεκινάνε το παιχνίδι ρίχνουν κάποια ζάρια για να δούν πόσα λεφτά θα έχουν. Τα περισσότερα λεφτά έχουν οι πολεμιστές και τα λιγότερα οι κληρικοί και οι μάγοι. Και αυτό γιατί, οι πολεμιστές πρέπει να αγοράσουν κάποια όπλα που οι άλλοι χαρακτήρες δεν τα χρειάζονται ή απαγορεύεται να τα αγοράσουν (πχ. πανοπλία, κάποια όπλα). Ο μάγος ας πούμε δεν μπορεί να φορέσει κάποια πανοπλία γιατί τον εμποδίζει στα μαγικά. Χρήματα μέσα στο παιχνίδι μπορείς να αποκτήσεις με διάφορους τρόπους, βρίσκοντας κάποιο θησαυρό, κλέβοντας, πουλώντας κάποια αντικείμενα που βρίσκεις.

ΘΡΗΣΚΕΙΑ

Ο κάθε παίκτης μέσα στο παιχνίδι έχει την δυνατότητα να πιστεύει σε κάποιους θεούς. Το πάνθεο των θεών που υπάρχουν είναι τεράστιο. Ο κάθε παίκτης είναι ελεύθερος να πιστεύει σε όποιον θεό θέλει. Το μόνο που θα πρέπει να προσέξει κανείς είναι τα alignment που συνδέονται άμεσα με την θρησκεία. Τώρα θα μου πείτε, τι είναι τα alignment; Οταν πρωτοφτιάχνετε κάποιον χαρακτήρα θα πρέπει να αποφασίσετε που θα είναι ταγμένος ο χαρακτήρας σας, δηλαδή θα είναι Καλός ή Κακός. Αυτό ακριβώς είναι το alignment. Ενας χαρακτήρας μπορεί να είναι καλός, πολύ καλός, αφοσιωμένος στο καλό, αφοσιωμένος στο κακό, κακός, πολύ κακός, ουδέτερος και ανάμεικτος (π.χ ουδέτερος πρός το κακό). Αν κάποιος χαρακτήρας είναι αφοσιωμένος στο καλό, δεν έχει το δικαίωμα να κάνει κάτι κακό σε κάποιον χαρακτήρα πχ. κλοπή. Και όπως καταλαβαίνετε δεν μπορεί κάποιος να έχει alignment κακός και να πιστεύει σε μια θεότητα του καλού. Ολα αυτά σίγουρα θέλουν αρκετά μεγάλη προσοχή.

OUTER PLANES

Εκτός από τη διάσταση του υλικού κόσμου που ζεί ένας χαρακτήρας μπορεί να επισκεφτεί και κόσμους σε άλλη διάσταση μέσω μιας αστρικής προβολής ή μέσω κάποιας πύλης που ενώνει τις δύο διαστάσεις.
Συνήθως σε άλλη διάσταση ζούν οι θεοί, οι δαίμονες και γενικά κάποιοι πολύ δυνατοί χαρακτήρες. Παραδείγματα άλλων διαστάσεων : η διάσταση της Valhala, όπου είναι ο παράδεισος της Νορβηγικής μυθολογίας.
Η 7η πύλη της κολάσεως, αιθερική διάσταση, αστρική διάσταση κα.
Γενικά τα outer planes δίνουν μια άλλη ομορφιά στο παιχνίδι και σχεδόν πάντα οι χαρακτήρες πρέπει να είναι πολύ δυνατοί για να πάνε σε μια τέτοια διάσταση.

ΟΠΛΑ

Τα όπλα που λαμβάνουν μέρος σε ένα RPG's είναι πάρα-πάρα πολλά. Μερικά από αυτά είναι γνωστά σε όλους μας και άλλα όχι. Κάτι όμως που θα πρέπει να προσέξει κάποιος όταν αγοράζει ένα όπλο είναι η τιμή του, το μήκος του, το βάρος, τον βαθμό ζημιάς που κάνει σε κάθε κτύπημα και το πιό σημαντικό, το βαθμό Speed Factor που έχει. Αυτό το τελευταίο σίγουρα δεν το πολυκαταλάβατε.
Το κάθε όπλο έχει ένα βαθμό Speed Factor, αυτός ο βαθμός καθορίζει πόσο γρήγορο είναι κάποιο όπλο, δηλαδή πόσο γρήγορα μπορούμε να κινήσουμε το όπλο.
Για παράδειγμα όταν κάποιος χαρακτήρας έχει ένα μαχαίρι που έχει υψηλό speed factror και ένας χαρακτήρας που έχει ένα βαρύ και τεράστιο σπαθί που έχει χαμηλό speed factor, λογικό είναι ότι ο χαρακτήρας που έχει το dagger μπορεί να κάνει κάποιες κινήσεις στο όπλο του αρκετά πιό γρήγορα από τον άλλο.
Και όλο αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο χαρακτήρας με το μαχαίρι να μπορέσει να κάνει δύο κινήσεις, ενώ ο άλλος χαρακτήρας μόνο μία.



ROLLAND DTMS

DESKTOP MUSIC SYSTEM

Μήπως μέχρι σήμερα θέλατε να ασχοληθείτε με τη μουσική και ειδικότερα με Samplers, Synthesizers, αλλά το υπερβολικό κόστος τους σας αποθούσε; Αν ναι, τι θα λέγατε για ένα πλήρες Midi setup σε λογική τιμή; Διαβάστε τι έχει να προτείνει η Roland.

Πριν λίγο καιρό έτυχε να δω το Larry III σε PC. Σαν φανατικός λάτρης της Amiga και του φανταστικού της ήχου ημουν περίεργος να ακούσω τη μουσική που θα συνόδευε το παιχνίδι από το τσιπάκι παραγωγής Samples επιπέδου Beep. Ετοιμος να βάλω τα γέλια ακούω κάτι φανταστικά Strings και πνευστά από δύο ηχεία δίπλα από το PC. Οι προσπάθειες να βρω το κασσετόφωνο που είχε κρυμένο ο φίλος μου αποβήκαν μοιραίες. Τα καλώδια πάντως των ηχείων έβγαιναν από το πίσω μέρος του υπολογιστή.
Ο φανταστικός ήχος που με λύπη μου παραδέχομαι ότι ήταν καλύτερος και καθαρότερος από της Amiga ήταν αποτέλεσμα κυρίες και κύριοι αθέμητου ανταγωνισμού. Σε μια Slot υπήρχε μια κάρτα που έγραφε Roland Larc-1. Αυτή η κάρτα είναι ένα κανονικό Syntesizer που δεν έχει και πολλά πράγματα να ζηλέψει από ένα αυτόνομο Synthesizer. Εχει 32 νότες, πολυφωνία, είναι 9 μέρη Multitibral (8 και 1 Drums) και έχει μονάδα εφφέ Reverb. Αρκετά εντυπωσιακό αν σκεφτεί κανείς ότι με ένα πρόγραμμα Sequencer ο υπολογιστής το βλέπει σαν εξωτερικό όργανο και γράφετε μουσικά κομμάτια επαγγελματικών αξειώσεων με ένα και μόνο μηχάνημα. Η κάρτα επιπλέον έχει και Midi interface.
Αυτό το μικρό θαυματάκι θα είναι από δω και εμπρός υπεύθυνο για τον ήχο μερικών (που θα πληθαίνουν συνεχώς) προγραμμάτων των συμβατών. Η Sierra πάντως δήλωσε πως όλα τα παιχνίδια που θα φτιάχνει θα χρησιμοποιούν τις επιπλέον δυνατότητες αυτής της κάρτας.

CL 32L

Το CL 32L είναι ένα Module το οποίο έχει τις ίδιες δυνατότητες με την LARC-1 κάρτα. Για την ακρίβεια η κάρτα έχει τις ίδιες δυνατότητες με το CL 32L.
Αν κάποιοι από σας ασχολούνται με το χώρο της αγοράς των μουσικών αργάνων θα θυμούνται το MT 32 που είχε γίνει τρομερή επιτυχία στους μουσικούς κύκλους. Το CL 32L βασίζεται σ'αυτό το ίδιο όργανο.
Οι ήχοι με τους οποίους η εταιρία εφοδίασε το μηχάνημα είναι πιάνα, Strings, κρουστά και κάτι εφφέ (τρίξιμο πόρτας, κραυγές κ.τ.λ).

CM 64

Το CM-64 είναι τα δύο προηγούμενα σ' ένα κουτί (δύο σ' ένα). Είναι 15 μέρη Multitibral και έχει 63 φωνές (το άθροισμα των δύο προγούμενων module).
Ακολουθούν ορισμένα περιφεριακά που ολοκληρώνουν την Hardware εικόνα του συστήματος DTMS.

CM 32P

Το CM 32P είναι ένα module με ήχους που έχουν παραχθεί από Sampling οι οποίοι είναι πολύ καλοί στο σύνολο τους σε σχέση με την τιμή του μηχανήματος. Οι ήχοι από ορχήστρα που υπήρχαν στη μνήμη του μηχανήματος ήταν ρεαλιστικότατοι (λόγω Sampling). Το όργανο από μια πρώτη ματιά φαίνεται τέλειο. Δυστυχώς έχει ένα μεγάλο μειονέκτημα. Οι ήχοι του είναι μόνο 64 και δεν αλλάζουν. Παρόλα αυτά υπάρχουν κάρτες από το U-110 ένα άλλο παρόμοιο όργανο της ίδιας εταιρίας με επιπλέον ήχους. Το CM 32P έχει Velocity Sensitivety που προσθέτει ακόμα περισσότεο στους ήδη καλούς του ήχους. Μια παράξενη όσο και χρήσιμη λειτουργία είναι η Mix Input είσοδος που διαθέτει και μιξάρει το σήμα που έρχεται με αυτό που βγάζει το ίδιο το μηχάνημα. Ετσι μπορείτε να έχετε δύο όργανα συνδεμένα στον ίδιο ενισχυτή χωρίς να απαιτείται μίχτης.



CF-10 DIGITAL FADER

Είναι κάτι σαν Midi Mixer. Προσωπικά δεν το είδα σε λειτουργία. Πάντως είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές οι δυνατότητες του. Εχει και ρυθμιστικό για Pan Pot σε κάθε κανάλι.

CN-20 MUSIC ENTRY

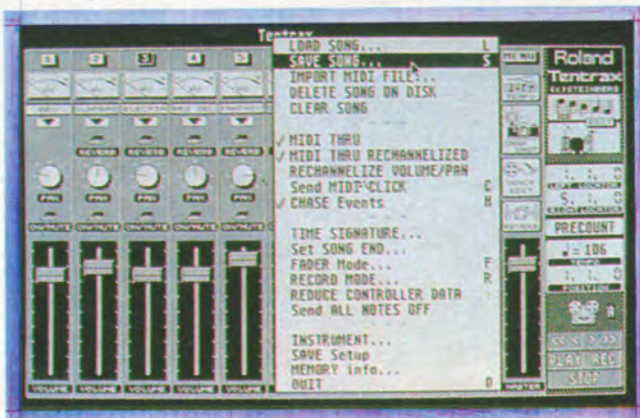
Το Cn-20 είναι ο αντικαταστάτης του Midi keyboard για αρχάριους κυρίως. Εχει ορισμένες δυνατότητες αλλά προσωπικά εγώ δεν αντικαθιστώ με τίποτα ένα ευαίσθητο στην ταχύτητα και στο Aftertouch keyboard.

CA-30 INTELLIGENT ARRANGER

Αυτό το περιφεριακό είναι πραγματικά χρήσιμο. Ειναι μια γεννήτρια αυτόματων ακοπανιαμέντων με πολλούς ρυθμούς. Χρησιμοποιεί τους ήχους των Modules και επιπλέον οι ρυθμοί αλλάζουν με κάρτες.
Ενα περιφεριακό που μου τράβηξε την προσοχή.

CP-40

Η Roland πρωτοτύπησε για άλλη μια φορά με αυτό το περιφεριακό. Ποια είναι η λειτουργία του; Με ένα μικρόφωνο που



διαθέτει αναλύει το ύψος της τονικότητας που δέχεται το μικρόφωνο και το μετατρέπει σε σήματα Midi. Δηλαδή ότι παίξετε στην κιθάρα μετατρέπεται σε Midi και παίζεται ταυτόχρονα (σχεδόν) από ένα Keyboard. Software: Tentrax

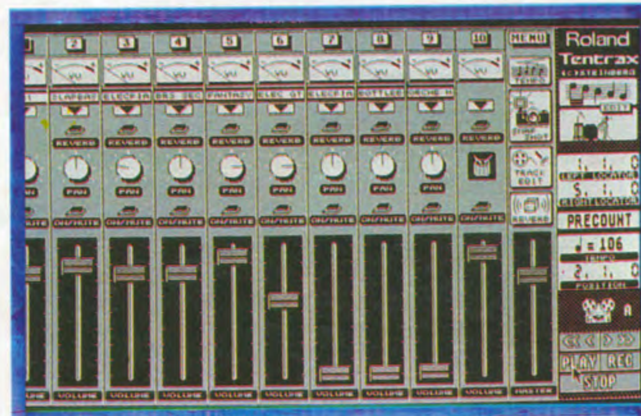
Τα modules είναι πιο εύχρηστα μέσα από τη χρήση τους με υπολογιστή.

Ο ST είναι ο υπολογιστής που χρησιμοποιείται περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο σε ότι έχει σχέση με Midi. Η Steinberger έγραψε ένα πρόγραμμα που απευθύνεται στη χρήση των Modules αυτών.

Το Tentrax έχει ένα πολύ όμορφο look που θυμίζει κονσόλα. Βασικά είναι Sequencer με Midi Mixer με πλούσιες δυνατότητες Editing, όχι επιπέδου CuBase, αλλά που φτάνουν και περισσεύουν στο μέσο χρήστη. Οι πληροφορίες αποικονίζονται με τη μορφή νοτών στην οθόνη ή με μικρές "γραμμούλες" όταν χρησιμοποιούμε τον Bar Editor που διευκολύνει πολύ την εγγραφή σε Step Time.

Επιπλέον έχει και Drum Editor που δεν τον συναντάμε πολύ συχνά σε προγράμματα της τιμής του Tentrax. Η παράθεση των δυνατοτήτων του ενλόγω προγράμματος θα έπιανε τουλάχιστον πέντε σελίδες από το περιοδικό καθώς είναι πολύ αξιόλογο ώστε να αναφερθούμε επιγραμματικά και μόνο. Για PC υπάρχει το Ballade το οποίο δεν έχει έρθει ακόμα στην Ελλάδα και δεν το είδα.

Συνοψίζοντας η Roland έκανε τη σωστή κίνηση για να μπει ο μέσος χρήστης και λάτρης της μουσικής στον κόσμο του Midi.Τα Sound Modules χωρίς να είναι ακριβά έχουν ότι χρειαστεί ο αρχάριος και μερικά από αυτά (CM 64) ο επαγγελματίας μουσικός. Ευχαριστούμε την αντιπροσωπία της Roland για την πολύτιμη βοήθεια της και τις πληροφορίες που πρόθυμα μας παραχώρισε. Η διεύθυνση της αντιπροσωπείας είναι **Φειδίου 2 Αθήνα Τηλ 3620130**





Γεια σας και πάλι φίλοι μου. Το καλοκαίρι έφτασε κιόλας, και ο αέρας της θάλασσας φυσάει προκλητικά στα πρόσωπά μας. Καιρός για μπάνιο. Προτού φύγετε όμως για κάποια παραλία, ακούστε μερικά από τα νέα που έχουμε για σας.

MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Καταρχήν, μερικές αλλαγές που συνέβησαν στο χώρο των Αθηναϊκών βάσεων τον τελευταίο καιρό. Ο πρώτος κόμβος της Wonder Bank BBS έπαψε να λειτουργεί ενώ ο δεύτερος λειτουργεί πια αυτόνομα, κάτω από την ονομασία SilverNet BBS. Η Rendez-Vous BBS απέκτησε εικοσιτετράωρη γραμμή και λειτουργεί στο τηλέφωνο 9430273. Και μερικές καινούργιες βάσεις έκαναν την εμφάνισή τους, όπως κάθε μήνα. Μία από αυτές είναι η Κλεψύδρα (!;) BBS, η οποία έγινε και μέλος του αθηναϊκού δυκτίου βάσεων Athens-Net. Το τηλέφωνό της είναι 9848392, και μπορείτε να καλείτε από 19:30 ως 7:30.

Να πούμε εδώ πως η ιδέα των δικτύων έχει γίνει πολύ δημοφιλής τον τελευταίο καιρό. Έτσι κάθε νέα βάση είναι σχεδόν σίγουρο πως ενδιαφέρεται να γίνει μέλος σε κάποιο από αυτά. Εδώ στην Αθήνα, κύριο και μεγαλύτερο δίκτυο είναι το Athens-Net, τα μέλη του οποίου διαθέτουν και μερικές από τις διεθνείς περιοχές μηνυμάτων του δικτύου FIDO, μαζί με τις διάφορες ελληνικές περιοχές όπως η GreekChat, η οποία είναι αφιερωμένη σε μηνύματα γενικού περιεχομένου από όλη την Ελλάδα.

Υπάρχουν όμως και άλλα δίκτυα, που δημιουργήθηκαν για πολλούς λόγους, όπως η μη επιθυμία διαφόρων βάσεων να φιλοξενούν κάποιες συγκεκριμμένες περιοχές μηνυμάτων, η διαφωνία κάποιων βάσεων με άλλες κ.λ.π. Τελευταία δημιουργήθηκε και ένα δίκτυο από τρεις βάσεις, τις Infotel, Onned και SilverNet, το οποίο ονομάστηκε ProNet. Τα μέλη του θα διαθέτουν και μερικές διεθνείς περιοχές μηνυμάτων του FIDO, κάποιες από αυτές διαφορετικές από τις περιοχές που διαθέτουν τα μέλη του Athens-Net. Συζητείται επίσης να έρθει και ένα ακόμη δίκτυο, το MagNet, αλλά ακόμη δεν έχει οριστικοποιηθεί ποιες βάσεις θα το υποστηρίζουν.

Ενώ είναι ωραίο να βλέπει κανείς να αναγνωρίζεται η αξία της συνεργασίας μέσα από τη συμμετοχή σε κάποιο δίκτυο, δεν μπορεί παρά να λυπηθεί από το γεγονός ότι αυτή η συνεργασία δεν μπορεί να είναι ευρύτερη και να περιλαμβάνει όλες τις βάσεις, ή τουλάχιστον τη συντριπτική πλειοψηφία τους. Ο χώρος δεν είναι τόσο μεγάλος που να επιτρέπει την πολυτέλεια της διαμάχης. Αυτό όμως είναι ένα θέμα στο οποίο θα επανέλθουμε σε προσεχές τεύχος. Αυτό το μήνα, θα συνεχίσουμε τις παρουσιάσεις βάσεων που ξεκινήσαμε τον περασμένο μήνα. Θα μιλήσουμε για μία βάση με ενάμιση σχεδόν χρόνο ζωής, την ΟΝΝΕΔ BBS.

Περισσότερα λόγια... αμέσως!

Χειριστής της βάσης είναι ο Αλέξανδρος Κολυβάδης. Υποστηρικτής και χρηματοδότης της βάσης είναι, φυσικά, η ΟΝΝΕΔ. Θα αναρωτηθεί κανείς: μπήκε η πολιτική στις βάσεις ή οι βάσεις στην πολιτική; Μάλλον τίποτε από τα δύο, αλλά ταυτόχρονα και τα δύο θα έλεγα. Όπως μας εξήγησε ο χειριστής της, η αρχική ιδέα ήταν δική του, όπως και η όλη οργάνωση και ο μόχθος για να στηθεί και να στηριχθεί μία βάση που μάλιστα χρηματοδοτείται από ένα κόμμα. Γιατί μην ξεχνάμε, στην Ελλάδα ζούμε, όλα περνούν από ορισμένα κανάλια, έχουν ορισμένες διαδικασίες, τελικά είναι σαν τις δημόσιες υπηρεσίες: κινούνται αργά και σκουριασμένα. Αφού έπεισε τους υπεύθυνους να υποστηρίξουν τη βάση, την έθεσε σε λειτουργία. Η βάση είναι ανοιχτή για όλους, δεν παίζει δηλαδή ρόλο η κομματική τοποθέτηση των χρηστών της. Αυτό είναι λογικό, αφού τουλάχιστον για την ώρα δεν υπάρχει καμμία ιδιαίτερη πολιτική συζήτηση ή άλλη δραστηριότητα μέσα από τη βάση, αν και στο μέλλον ίσως υπάρξουν αλλαγές στη δομή της και πιθανόν να υπάρξουν λειτουργίες που θα απευθύνονται στα μέλη του κόμματος.

Μια όμως και η πολιτική δεν μας ενδιαφέρει εδώ, αλλά μόνο η ποιότητα και οι υπηρεσίες των βάσεων, ας προχωρήσουμε στην εξέταση της βάσης. Ίσως αναρωτηθείτε γιατί επιλέχτηκε αυτή η βάση για παρουσίαση αυτό το μήνα. Αν ο ΑΡΓΩΣ που παρουσιάσαμε τον περασμένο μήνα επιλέχτηκε καταρχήν για λόγους αρχαιότητας, η ΟΝΝΕΔ επι-

λέχτηκε για λόγους ποιότητας. Πραγματικά, πρόκειται για μία από τις καλύτερες βάσεις τις Αθήνας, από ορισμένες τουλάχιστον πλευρές.

Πιο συγκεκριμμένα, είναι από τις περισσότερο φροντισμένες βάσεις στην εμφάνιση. Αυτό το διαπιστώνει κανείς από την πρώτη εισαγωγική οθόνη μέχρι το τελευταίο μενού του προγράμματος της βάσης. Επιπλέον, ο χειριστής της ασκεί στενή εποπτεία, πράγμα που φαίνεται για παράδειγμα από το γεγονός ότι όλα τα αρχεία που διαθέτει η βάση έχουν σαφή σχόλια για το περιεχόμενό τους, και ελέγχονται για το αν είναι εμπορικά ή όχι. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε ότι ο χειριστής του συστήματος είναι πραγματικός κέρβερος σε θέματα copyright, και μάλιστα σε εποχές που η σημασία της προστασίας των δικαιωμάτων των κατασκευαστών προγραμμάτων δεν είχε γίνει "κατανοητή" από πολλούς άλλους χειριστές βάσεων. Μπράβο λοιπόν για αυτή την συμπεριφορά του.

Δεν είναι όμως μόνο αυτό. Η βάση διαθέτει επίσης μία από τις μεγαλύτερες και, το κυριότερο, μία από τις καλύτερα ενημερωμένες με τα πιο πρόσφατα προγράμματα συλλογές. Μια που τα προγράμματα εκτιμούνται ιδιαίτερα από τα μέλη των διαφόρων βάσεων, καταλαβαίνει κανείς εύκολα ότι η βάση δε δυσκολεύτηκε να αποκτήσει φίλους από την αρχή. Να σημειώσουμε εδώ πως έχει σχεδόν ανακηρυχτεί...επίσημος προμηθευτής των προγραμμάτων προστασίας από ιούς, αφού συνήθως "κατεβάζει" απευθείας από την Αμερική τις διάφορες εκδόσεις του γνωστού προγράμματος (virou)scan, λίγες μέρες ή και ώρες (!!) μετά την επίσημη απόδοσή τους στο κοινό!

Να δούμε τα χαρακτηριστικά της βάσης λίγο πιο συγκεκριμμένα. Η βάση είναι χωρισμένη σε περιοχές, τις εξής: Main και Games, δύο περιοχές για μηνύματα που παραμένουν στη βάση, σε αντίθεση με τις περιοχές IBM General, Ham Radio/Electronics και Communications, τα μηνύματα των οποίων μεταφέρονται και στις υπόλοιπες βάσεις του δικτύου ProNet, μέλος του οποίου είναι η βάση. Υπάρχουν ακόμη οι περιοχές Bazaar, Greek-Chat, Politics, Sports και Turbo Pascal, τα μηνύματα των οποίων μεταφέρονται σε όλες τις ελληνικές βάσεις που είναι μέλη του δικτύου FIDO, ενώ υπάρχει και η περιοχή E-Mail, η οποία είναι διεθνής περιοχή του δικτύου FIDO. Σύντομα θα υπάρχουν και οι διεθνείς περιοχές PC-Clones, Programming, Windows-3, Virus, dBASE και Clipper του δικτύου FIDO, ενώ ίσως στο μέλλον γίνουν διαθέσιμες και περιοχές από άλλα διεθνή δίκτυα.

Οι περιοχές Main, Games και Ham Radio/Electronics διαθέτουν και τα δικά τους αρχεία η καθεμιά, ενώ κάθε περιοχή διαθέτει τις δικές της ανακοινώσεις και άρθρα (bulletins). Η περιοχή main, που προορίζεται για μηνύματα γενικού και τοπικού ενδιαφέροντος περιέχει μερικές ανακοινώσεις σχετικές με τους κανόνες και τα επίπεδα που ισχύουν στη βάση, όπως και ένας κατάλογος με τα ονόματα των χρηστών και στατιστικά στοιχεία για το σύστημα και τους χρήστες που έστειλαν ή πήραν τα περισσότερα αρχεία. 'Ετσι μαθαίνουμε, για παράδειγμα, ότι οι περισσότεροι χρήστες χρησιμοποιούν το πρωτόκολλο Zmodem ενώ οι λιγότεροι το Kermit (φυσικά...). 'Αλλα πρωτόκολλα που υποστηρίζονται είναι τα Bimodem, Puma, C-modem, Xmodem, Ymodem, Hyperpro και Tmodem, αρκετά για να βρείτε κάποιο που να σας ικανοποιεί... Στην περιοχή Games, βρίσκει κανείς μηνύματα και ανακοινώσεις σχετικές με παιχνίδια ενώ υπάρχουν και πολλά on-line παιχνίδια, και συγκεκριμμένα τα ακόλουθα: Bagels, Box Poker, Cardfish, Casino Poker, CIA adventure, Digest, Ghost Town, Hang'em High, Land of Barons, Modern Warfare, Roulette, Slots, Thunder Cat, Tele-Hang, Tic-Tac-Toe, Universal City και WarDoor.

Στην περιοχή Ibm General βρίσκει κανείς μηνύματα και προγράμματα για συμβατούς υπολογιστές, καθώς και αρκετές ανακοινώσεις. Σε αυτές περιλαμβάνονται ορισμένα άρθρα για ιούς, το ηλεκτρονικό περιοδικό PC-REVIEW, τέστ καρτών VGA και διάφορες άλλες χρήσιμες πληροφορίες. Αντίστοιχα, στην περιοχή Ham Radio/Electronics, μπορεί κανείς να βρεί μηνύματα, αρχεία και άρθρα με θέματα σχετικά με packet radio. Στα άρθρα περιλαμβάνονται μερικά σχετικά με το τι είναι το packet radio, τη λήψη πληροφοριών από δορυφόρους κ.α.

Οι υπόλοιπες περιοχές ασχολούνται με θέματα αγορών και πωλήσεων (Bazaar), πολιτικής (Politics), αθλητισμού (Sports), προγραμματισμού - και μάλιστα σε Turbo Pascal (η Turbo Pascal φυσικά), ενώ οι περιοχές του FIDO που θα προστεθούν στο μέλλον είναι φανερό με ποιο θέμα ασχολούνται.

Εκτός από τις παραπάνω περιοχές, υπάρχει η σκέψη να προστεθούν ορισμένες ενδιαφέρουσες περιοχές από κάποια άλλα δίκτυα του εξωτερικού, μέχρι τώρα όμως δεν έχει οριστικοποιηθεί η κατάληξη του θέματος αυτού. Πρόθεση του χειριστή είναι να επέλθει μία διαρκής βελτίωση της βάσης και να υπάρχει μία διαρκής αναβάθμιση των προσφερόμενων υπηρεσιών. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιεί η βάση είναι το ProDoor/ProBBS, ένα πρόγραμμα γνωστό και ιδιαίτερα δημοφιλές στην Αμερική. 'Οπως μας είπε ο χειριστής της βάσης, επέλεξε αυτό το πρόγραμμα γιατί πιστεύει πως προσφέρει όσες δυνατότητες χρειάζεται κανείς, και μπορεί να προστεθεί και οποιαδήποτε δυνατότητα τυχόν χρειαστεί στο μέλλον.

Να σημειώσουμε πως για κάθε νέο μέλος ακολουθείται η διαδικασία της προσωπικής επαλήθευσης των στοιχείων, προτού την παραχώρηση επιπέδου, το οποίο όμως είναι δωρεάν και στην ουσία ίδιο για όλους. 'Αλλη ευκολία που παρέχει το σύστημα είναι η Τράπεζα Χρόνου, στην οποία μπορεί κανείς να αποθηκεύει χρόνο που δε χρησιμοποιεί κάποια μέρα, ώστε να έχει επιπλέον χρόνο κάποια άλλη.

Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα να "πακετάρει" κανείς τα μηνύματα που τον ενδιαφέρουν και να τα διαβάσει με την ησυχία του στο σπίτι του, και έπειτα να γράψει κάποια άλλα τα οποία να στείλει πίσω με τον ίδιο τρόπο. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση του MegaMail, ενός προγράμματος ειδικού για αυτή τη δουλειά.

Η βάση έχει και προβλήματα. Το κυριότερο είναι οι αρκετά συχνές βλάβες που παρουσιάζονται στο τηλέφωνό της, με αποτέλεσμα να βρίσκεται συχνά-πυκνά εκτός λειτουργίας. 'Ισως στο μέλλον λυθεί το πρόβλημα με τη χρήση μιας ακόμη γραμμής.

Αυτά όμως ήταν τα νέα μας για αυτό το μήνα. Γειά σας και καλή επιτυχία σε όσους θα δώσουν εξετάσεις!

SUPER ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ

Μ Α Ε Σ Σ Τ Ο

BASKET

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ
ΤΕΥΧΟΣ 34 * ΤΙΜΗ 300

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 3 ΦΟΡΜΕΣ NBA

Ο ΠΑΟΚ ΚΥΠΕΛΛΟΥΧΟΣ ΕΥΡΩΠΗΣ

PLAY-OFFS
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

ΓΙΑΤΖΟΓΛΟΥ-ΜΠΕΝΑΤΣΕΚ-ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΤΑΒΟΥΚΑΣ-ROBERSON

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

MAIL ORDER

ΔΙΑΦΟΡΑ



NIGHT HUNTER
PC 4900
ST 3950
AMS/D 2950



MIDWINTER
PC 7400
AMIGA 5400

AWESOME
AMIGA 7400
ST 4900

BETRAYAL
PC 7400
AMIGA 5400
ST 5400
C64/D 3950

BAT
PC(VGA) 6500
PC(EGA,CGA) 6500
AMIGA 5500
ST 7400

CHESSMASTER 2100
PC 4900
AMIGA 4900

CAPTIVE
AMIGA 5400
ST 5400

ULTIMA V
PC 5400

SORCERERS GET ALL THE GIRLS
PC 6500

BLUE MAX
PC 6500
AMIGA 5400

LOTUS TURBO
CHALLENGE
AMIGA 3950
ST 3950
AMS/D 2950
C64/D 2950
SP/D 2950
AMS/C 2100
C64/C 2100
SP/C 2100

TOYOTA CELICA
AMIGA 3950
ST 3950
AMS/D 2950
C64/D 2950
SP/D 2950
AMS/C 2100
C64/C 2100
SP/C 2100

NINJA TURTLES
PC 4150
AMIGA 4150
AMS/D 3100
AMS/C 2150
C64/C 2150

LEMMINGS
PC 4900
AMIGA 4900
ST 4900

RICK DANGEROUS II
PC 4900
ST 3950
AMS/D 2950
SP/D 2950

PRINCE OF PERSIA
PC 4150

4D SPORTS DRIVING
PC 4900

4D SPORTS BOXING
PC 4900

NITRO
AMIGA 4900
ST 4900



PIRATES
PC 4900
AMIGA 4900
ST 4900
AMS/D 3950

SIMULATION

F15 STRIKE EAGLE II
PC 7900
AMIGA 5700
ST 5700

GUNSHIP
AMS/D 3400

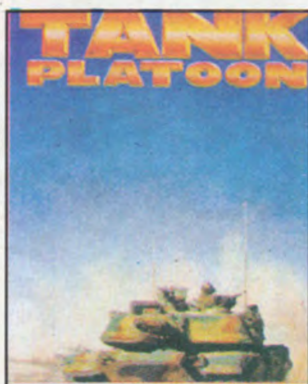
KNIGHTS OF THE SKY
PC 8900



F19 STEALTH FIGHTER
PC 8900
AMIGA..................5700
ST.........................5700

SILENT SERVICE II
PC 8900

SILENT SERVICE
AMS/D 3400



M1 TANK PLATOON
PC 8900
AMIGA..................5700
ST.........................5700

F16
COMBAT PILOT
PC 5900
AMS/D 4950

F15
STRIKE EAGLE
AMS/D 3000

BATTLE OF BRITAIN
PC 5950
AMIGA..................5950
ST.........................5950

ARMOUR GEDDON
AMIGA..................4900
ST.........................4900



WING COMMANDER
PC 7400

ΣΥΛΛΟΓΕΣ

CHALLENGERS
(kick off, fighter bomber, stunt car super ski, pro tennis tour)
PC 6500
AMIGA..................5500
ST.........................5500
AMS/D 4800
C64/D 4800
AMS/C 3950
C64/C 3950

FULL BLAST
(rick dangerous, carrier command, p47 ferrari formula 1, chicago 90, highway patrol)
PC 6500
AMIGA..................5500
ST.........................5500



10 PACK
(10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)
AMS/D 4800
C64/D 4800
AMS/C 2950
C64/C 2950
SP/C 2950

WHEELS OF FIRE
(turbo outrun, chase hq, hard driving, power drift)
AMI 5950
ST.........................5950
AMS/D 5150
C64/D 5150
AMS/C 4150
C64/C 4150

HOLLYWOOD COLLECTION
(robocop, indiana jones, batman, ghostbusters 2)
AMS/D 5150
C64/D 5150
AMS/C 4150
C64/C 4150
SP/C 4150



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ MAIL ORDER ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113









FAMILY COMPUTER SYSTEM



Η παιχνιδομηχανή με τα απίθανα γραφικά
* Nintendo compatible

ΤΙΜΗ 22.900

PHILIPS MONITOR 11362



Εγχρωμο
δια AMIGA, ATARI, PC

ΤΙΜΗ 66.000 (με καλώδιο)

ATARI 2600



ORIGINAL

ΤΙΜΗ 14.000

Djoy II



Το μεταλικό joystick
που δεν χαλάει ποτέ

ΤΙΜΗ 4.000

ZIP STICK



ΤΙΜΗ 3.900

Η ΝΕΑ ΣΕΙΡΑ ΤΗΣ QUICKSHOT



PYTHON 1
ΤΙΜΗ 2.200



APACHE 1
ΤΙΜΗ 1.600



WARIOR 5 ΓΙΑ PC
ΤΙΜΗ 2.950

COMPUTER TIME

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

COMPUTER TIME No 2

ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ 50 ΙΛΙΣΙΑ
(ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΑΚΤΥΛΙΟ!)

AT/80286 8/12MHZ DESKTOP ME 1MB RAM
ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΗ ΣΤΑ 4MB ON BOARD
2 PARALLEL & 2 SERIAL
5 SLOTS ΤΩΝ 16 BIT & 1 ΤΩΝ 8 BIT
101 KEYS 200W ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
MONITOR 14" DUAL
40 MB HARD DISK
195.000 ΔΡΧ
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

PC/XT 4.77/12/V20 640 KB RAM
AUTO DUAL CARD
REAL TIME CLOCK
MULTI I/O 2 SERIAL
1 PARALLEL, GAME PORT
MONITOR 14" DUAL
8 SLOTS, 101 KEYS
102.000 ΔΡΧ
ΣΥΝ ΦΠΑ 8%

ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS

IBM COMPATIBLES
- VEGAS
- ACRO
- HYUNDAI
- TULIP
- TATUNG
- SCORPION
- ALTEC

PRINTERS
- STAR
- SEIKOSHA
- BULL
- CITIZEN

MONITORS
- PHILIPS
- COMMODORE
- TVM
- ATARI
- HANTAREX

HOME
- ATARI
- AMIGA
- AMSTRAD

PERIPHERALS
- MUSIC CARD
- MOUSE
- F. DRIVE 360, 720, 1.2, 1,44 MB
- JOYSTICK CARD
- JOYSTICK
- SCANNER MONO
- SCANNER COLOR
- PRINTER STANT
- MOUSE PAD
- MODEM

HARD DISK
- SEAGATE
- MAXTOR
- WESTERN DIGITAL

DISK MAXELL 720	280 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 360	165 ΔΡΧ
DISK NO NAME 3 1/2	150 ΔΡΧ
DISK VERBATIM 1.2 MB	340 ΔΡΧ
DISK TDK 1.2 MB	300 ΔΡΧ
DISK MAXELL 3"	700 ΔΡΧ

ΑΓ. ΘΕΡΑΠΟΝΤΟΣ 8, ΖΩΓΡΑΦΟΥ
ΤΗΛ. 7753713, 7716967

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

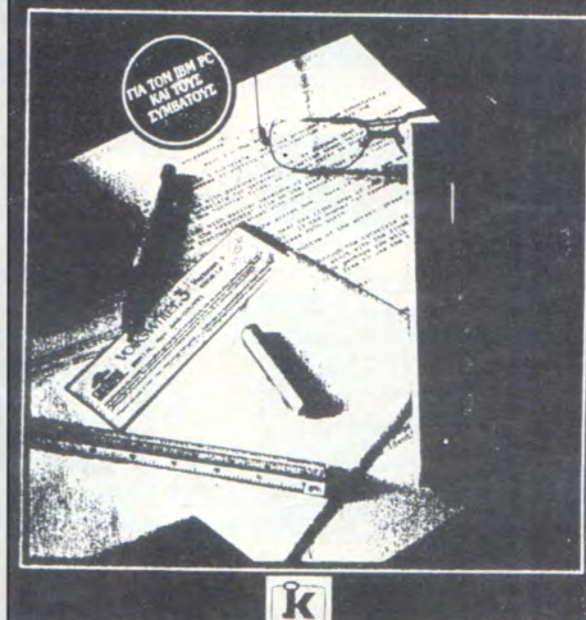
ΒΙΒΛΙΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Σε αυτή την βιβλιοπαρουσίαση θα παρουσιάσουμε δύο τελείως διαφορετικά βιβλία. Το ένα από αυτά ασχολείται με τον πασίγνωστο επεξεργαστή VolksWriter ver 3.0. Και το άλλο με τα Viruses των υπολογιστών. Και τα δύο βιβλία που θα περιγράψουμε, πιστεύω κατά την γνώμη μου ότι έχουν μεγάλο ενδιαφέρον και σίγουρα θα σας ανοίξουν νέους ορίζοντες...



ΤΙΤΛΟΣ:	**ΜΑΘΕΤΕ ΤΟ VOLKSWRITER 3**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**ΝΙΚΟΣ ΣΑΡΑΝΤΑΚΟΣ**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**235**
ΤΙΜΗ:	**2900**

Καιρός είναι φίλοι μου, να παρουσιάσουμε και ένα βιβλίο που να ασχολείται με την Επεξεργασία Κειμένου, μιας και πολύ από σας άν όχι όλοι, θα έχετε χρησιμοποιήσει έστω και μια φορά τον υπολογιστή σας για να γράψετε, ένα γράμμα ή κάποιο έντυπο. Ενας πολύ γνωστός επεξεργαστής κειμένου στον χώρο των συμβατών είναι και ο VOLKSWRITER. Το βιβλίο που θα παρουσιάσουμε παρουσιάζει αναλυτικά την καινούργια έκδοση του Volkswriter, την έκδοση 3. Κατά την γνώμη μου το βιβλίο είναι αρκετά καλό. Απευθύνεται στον καθένα που θα θέλει να ασχοληθεί με τον Volkswriter. Το βιβλίο είναι χωρισμένο σε τρία μέρη. Το κάθε μέρος είναι και αυτό χωρισμένο σε κεφάλαια. Το πρώτο μέρος έχει τέσσερα κεφάλαια, το δεύτερο μέρος έχει πέντε κεφάλαια και το τρίτο μέρος εφτά κεφάλαια, τέσσερα παραρτήματα και το ευρετήριο. Το πρώτο μέρος ονομάζεται "Εισαγωγικά". Οπως θα καταλάβατε και από το όνομα του περιλαμβάνει την εισαγωγή, κάποια εισαγωγικά στοιχεία για το πρόγραμμα και κάποιες βασικές λειτουργίες του προγράμματος. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το κεφάλαιο 3 στο πρώτο μέρος, που μας δίνει πληροφορίες, για την εγκατάσταση του προγράμματος, για την οθόνη εκκίνησης και για την γραμμή κατάστασης. Πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει από το πρώτο μέρος το τέταρτο κεφάλαιο που ονομάζεται, "Τα μενού εκκίνησης, Χειρισμός Αρχείων". Σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφονται αναλυτικά οι διαταγές που βρίσκονται στο μενού εκκίνησης (CREATE, REVISE, STORE, RENAME, DELETE, PRINT κα.). Το δεύτερο μέρος ονομάζεται "Τα Βασικά του Volkswriter 3" και περιλαμβάνει πέντε κεφάλαια που αναφέρονται στην Λειτουργία Χειρισμού αρχείων, Λειτουργία τμημάτων, Λειτουργίες αναζήτησης και αντικατάστασης, Απλές λειτουργίες και Διαταγές Πληκτρολογίου. Το τρίτο και τελευταίο μέρος ονομάζεται "Μετά τα Βασικά" και περιλαμβάνει, εφτά κεφάλαια που αναφέρονται στην Φόρμα Αρχείων, Πρότυπα Σελίδων και Προτιμήσεις, Εκτύπωση Αρχείων, Το πρόγραμμα TextMerge, Ελεγχος Ορθογραφίας και Αυτόματος Συλλαβισμός, Τα Μαθηματικά του Volkwriter, Εφαρμογές και Τεχνάσματα και τα Βοηθητικά Προγράμματα του Volkswriter. Το τρίτο μέρος ακόμα περιλαμβάνει τέσσερα παραρτήματα, το πρώτο παράρτημα περιγράφει το πρόγραμμα προσαρμογής, το δεύτερο παράρτημα περιγράφει την Συνεργασία του VolksWriter με άλλα προγράμματα, το τρίτο παράρτημα αναφέρεται στους εκτυπωτές που υποστηρίζει ο επεξεργαστής κειμένου και το τέταρτο παράρτημα παρουσιάζει τους πίνακες χαρακτήρων ASCII. Το τρίτο μέρος κλείνει με το ευρετήριο το οποίο είναι χωρισμένο σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος βρίσκονται όλοι οι αγγλικοί όροι και στο δεύτερο όλοι οι



ελληνικοί όροι. Το ευρετήριο περιλαμβάνει εφτά πλούσιες σελίδες, που μπορείτε να βρείτε εύκολα και άνετα ότι και αν θέλετε. Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει το κεφάλαιο 14, το οποίο αναφέρεται στα μαθηματικά του επεξεργαστή. Με το volkswriter 3, μπορείτε να εκτελέσετε και μαθηματικές πράξεις, όσο κι αν κάτι τέτοιο, με πρώτη ματιά, φαίνεται ξένο πρός την αποστολή ενός επεξεργαστή κειμένου. Αλλά μόνο με πρώτη ματιά, τουλάχιστον αν τα κειμενά σας πρόκειται να είναι εμπορικού χαρακτήρα. Οταν λέμε ότι το volkswriter 3 εκτελεί μαθηματικές πράξεις, μη φανταστείτε τίποτα "βαριά" μαθηματικά, λογαρίθμους και τέτοια, οι δυνατότητές του είναι περιορισμένες στις τέσσερις στοιχειώδες πράξεις και στον υπολογισμό ποσοστών. Ενα άλλο κεφάλαιο που σίγουρα ρίχνει πολύ φώς σε πολλές κρυφές δυνατότητες που διαθέτει ο volkswriter 3 είναι το κεφάλαιο 11. Το κεφάλαιο αυτό περιγράφει όλες της ένθετες διαταγές που περιέχονται στο volkswriter που σίγουρα δεν σας είναι τόσο γνωστές (..PAUSE, ..END, ..PAGE, ..HEAD, ..FOOT, ..PGNO, ..PRINT, ..CMD, VERB, ..NORM, ..FILE, ..HIDEMATH, ..SHOWMATH κ.α). Οι γενικές μας εντυπώσεις για το βιβλίο αυτό ήταν καλές. Το βιβλίο κατά την γνώμη μου είναι κατάλληλο για κάθε χρήστη, έμπειρο ή όχι, μιάς και μας δίνει μια ολοκληρωμένη αναλυτική εικόνα για αυτό τον επεξεργαστή κειμένου. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα..



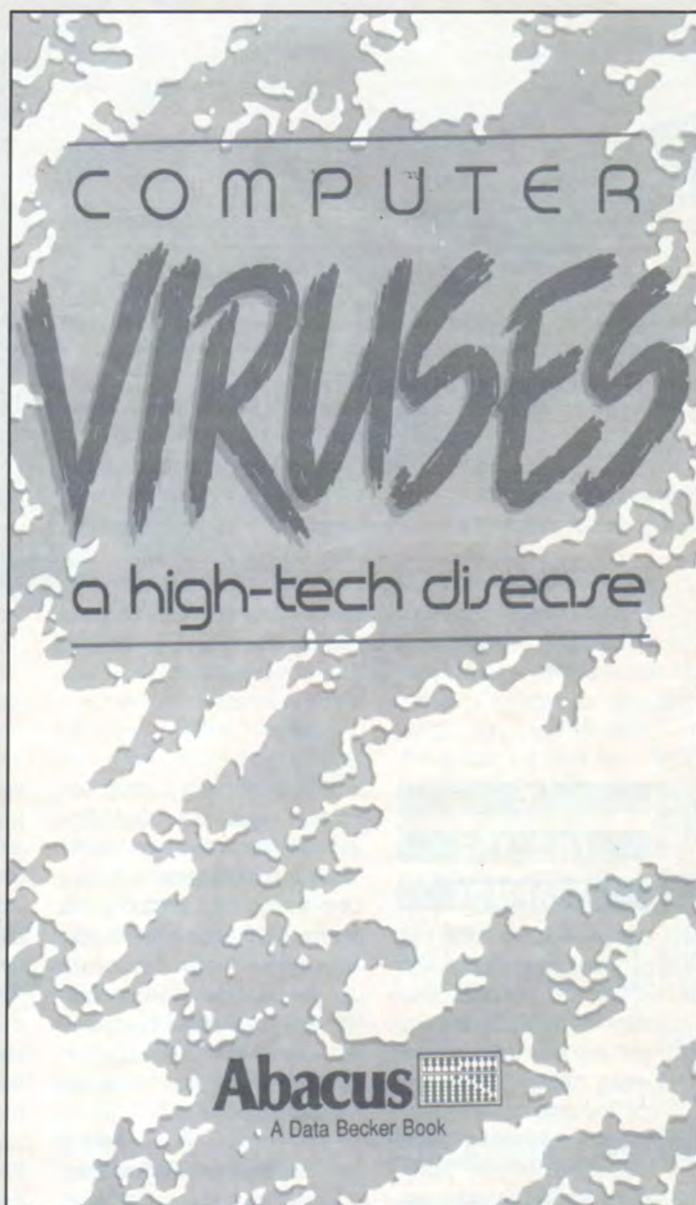
ΤΙΤΛΟΣ:	**COMPUTER VIRUSES**
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:	**RALF BURGER**
ΕΚΔΟΣΕΙΣ:	**ABACUS**
ΣΕΛΙΔΕΣ:	**200**
ΤΙΜΗ:	**3500**

Ενα μεγάλο πρόβλημα που αποσχολεί ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια κάθε χρήστη, είναι η εμφάνιση των καταστρεπτικών ιών.

Σίγουρα όλοι σας θα έχετε κολήσει έστω και μιά φορά κάποιον ιό που θα σας είχε κάνει τη ζωή δύσκολη.

Ετσι και εμείς αποφασίσαμε να παρουσιάσουμε ένα βιβλίο σχετικό με ιούς, μιά που πιστεύουμε ότι το ζήτημα εξακολουθεί να είναι αρκετά επίκαιρο.

Το βιβλίο που παρουσιάζουμε ονομάζεται "COMPUTER VIRUSES, a high-tech disease", κατά την γνώμη μου ο τίτλος του βιβλίου είναι αρκετά εύστοχος, μιας και οι ιοί σήμερα έχουν πάρει την μορφή της θανατικής επιδημίας (θανατικής για τα αρχεία). Το βιβλίο είναι εισαγωγής και έτσι βασική προϋπόθεση είναι η γνώση αγγλικών, μιάς και δεν υπάρχει η μετάφραση του. Το βιβλίο περιγράφει αναλυτικά τι είναι ιός, περιέχει, μια μικρή ιστορική αναφορά για τους ιούς, ταυτότητες ιών, απλά παραδείγματα ιών σε BASIC, PASCAL και γλώσσα μηχανής και πολλά παραδείγματα για την κατασκευή και την κατανόηση της δομής ενός ιού. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι αν δοκιμάσετε να κατασκευάσετε κάποιον ιό μέσα από το βιβλίο θα πρέπει να είστε αρκετά προσεκτικοί και να διαθέτετε κάποιες ιδιαίτερες γνώσεις πάνω στο hardware και στην γλώσσα που θα χρησιμοποιήσετε. Το βιβλίο χωρίζεται σε δύο μέρη.



Το πρώτο μέρος ονομάζεται "Το φόντο των ιών" και αποτελείται από εφτά κεφάλαια που ασχολούνται περισσότερο με την θεωρητική πλευρά του ζητήματος δηλ. ιστορία ιών, τι είναι ιός κα. Το δεύτερο μέρος ονομάζεται "Ιοί στην πράξη" και αποτελείται από 8 κεφάλαια που ασχολούνται περισσότερο με την πρακτική πλευρά του ζητήματος, δηλ. με παραδείγματα, μικρά προγράμματα σε πολλές γλώσσες κα. Στο τέλος του βιβλίου συναντάμε το δισέλιδο ευρετήριο.

Το βιβλίο από ότι θα καταλάβατε και εσείς ακολουθεί την παλιά και καλή συνταγή, "από την Θεωρία στην πράξη".

Το γενικό μας συμπέρασμα για το βιβλίο είναι θετικό.

Κάτι όμως που θα πρέπει σίγουρα να τονίσουμε είναι, ότι το βιβλίο αυτό απευθύνεται κατά την γνώμη μου σε ανθρώπους που διαθέτουν κάποιο επίπεδο γνώσης hardware και προγραμματισμού (ιδιαίτερα για το δεύτερο μέρος του βιβλίου).

Αν και εσείς θα θέλατε να μάθετε περισσότερα πράγματα για τους ιούς δεν έχετε παρά να διαβάσετε αυτό το βιβλίο...

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Ο ΓΝΩΣΤΟΣ ΠΟΛΕΜΟΣ



Αγαπητό USER Σε διαβάζω απο το πρώτο τεύχος, και οφείλω να πω πως είμαι πολύ ευχαριστημένος απο την ανοδική πορεία του περιοδικού. Είμαι κάτοχος μιάς AMIGA 500. Δυστηχώς όμως φαίνετε πως έχει πολούς εχθρούς, δεν εξηγείται αλλιώς το φανατισμένο γράμμα του Κ. Καρμπέρη, πως θεωρεί την AMIGA, τίποτα άλλο απο μιά παιχνιδομηχανή, ή ακόμα ότι ο ATARI ST και οι IBM με VGA, είναι ανώτεροι από την AMIGA. Μα καλά έχεις προγραμματίσει σε AMIGA BASIC, για να δεις την διαφορά με την αργή και δύσχρηστη ST BASIC ή GW BASIC; Τι ξέρεις γιά τα custom chips της AMIGA; Ασχολούμαι 5 χρόνια με computers και έχω 3 φίλους st users, που παραδέχωντε την κατωτερότητα των μηχανημάτων τους. Οσο γιά τα PC, μπορούν να έχουν 4096 χρώματα ταυτόχρονα ή 4 κανάλια ήχου; (να μην μιλήσουμε γιά το beep). Και τέλος η AMIGA μπορεί να γίνει συμβατή, οι συμβατοί μπορούν να γίνουν AMIGA;

Φιλικά
Διονύσης Βυθούκλας

● Φίλε Διονύση σε ευχαριστούμε γιά τα καλά σου λόγια, αλλά πάλι γυρνάμε στα ίδια και τα ίδια. Είπαμε ότι ο καθένας που αγοράζει κάποιο μηχάνημα, πρώτα σκέφτεται τι ακριβός θέλει να κάνει, γιά πιά δουλειά το θέλει, και μετά πάει και δίνει τα ωραία λεφτουδάκια του. Πάντως φίλε Διονύση πρέπει να παραδεχτούμε όλοι, ότι τώρα τελευταία, βγαίνουν τρομερά παιχνίδια και γιά συμβατούς.

ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ AMIGA



ΑΓΑΠΗΤΟ USER, θα ήθελα να σε συγχαρώ γιά το καταπληκτικό περιοδικό σου, είσαι χωρίς αμφιβολία το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα.
Τώρα απευθύνομαι σε δυό οπαδούς του PC, τον Μ. Ατζιάρα και τον Σ. Μαρκάκη. Υποστηρίζουν ότι η AMIGA στο επαγγελματικό software είναι κατώτερη. Σοβαρό λάθος γιατί:
α) Η GW BASIC συγκρίνεται με την AMIGA BASIC.
β) Τα PC μποροθν να τρέξουν πάνω από 20 προγράμματα ταυτόχρονα (multitasking);
γ) Μπορεί οι επιχειρήσεις να έχουν κάποιο PC, αλλά οι εκδοτικές εταιρίες, τα studio, οι μουσικοσυνθέτες μήπως χρησιμοποιούν PC;
δ) Συγκρίνοντε οι επεξεργαστές MOTOROLA 68000, 68020, 68030 με τους 8088, 80286, 80386, 80486;
Η AMIGA μπορεί να γίνει συμβατή με MAC, ο PC μπορεί;
Η AMIGA ήταν παιχνιδιμηχανή το 1987 όταν κυκλοφόρησε, αλλά τώρα έχει μετατραπεί σε ένα computer γιά όλες τις δουλειές, ενώ το PC είναι γιά λογιστικά προγράμματα. Το δέχομαι ότι ένας PC με 80386 και VGA, και κάρτα ήχου μπορεί να συναγωνιστεί μιά AMIGA 500, αλλά όλα αυτά στοιχίζουν πάνω από 500.000 δρχ. ενώ η AMIGA 500 με monitor έγχρωμο μόνο 200.000 δρχ.
Με τα emulator που έχει η AMIGA γίνεται PC, MAC και ATARI, μπορείς να έχεις 4 computers σε ένα. Συγνώμη αν σε κούρασα.

Φιλικά
Βασίλης Μανιάδης

ΔΙΑΚΟΠΤΟΥΜΕ 17 ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ ΜΗΝΥΜΑ ΚΑΙ ΣΕ ΛΙΓΟ ΘΑ ΕΧΟΥΜΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΙΚΟ ΜΑΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ΤΩΝ ATARI. ΕΔΩ ΣΤΡΑΤΟΠΕΔΟ ATARI ST ΟΒΕΡ...

● Αγαπητό USER Μια απάντηση σε όλους τους AMIGA και IBM users. Θα αρχίσω από τους πρώτους, και συγκεκριμένα από ένα γράμμα στο τεύχος Μαρτίου.Μιλάει γιά AMIGA BASIC, και λέει ότι είναι ανώτερη από την

ST και GW BASIC. Μα αυτές είναι τόσο ξεπερασμένες όσο και η AMIGA σαν home computer. Ολοι οι st users χρησιμοποιούν την GFA basic 2 ή 3. Αν συγκρίνεις amiga basic με gfa basic, είναι σαν να συγκρίνεις αντίστοιχα πατίνι με F16. Οσο γιά τους τρεις φίλους σου που παραδέχοντε την ανωτερότητα της AMIGA (αν είναι αλήθεια) τότε σημαίνει ότι είναι άσχετοι. Μπορώ να τους στήλω κάποια demo καθώς και άλλα προγράμματα γιά να τους αλλάξω γνώμη. Οσο γιά το ham mode με τα 4096 χρώμματα δεν ξέρω κανένα πρόγραμμα να το χρησιμοποιεί, αφού προδιαθέτει ειδικό monitor και hardware. Οσο γιά την μουσική τα περισσότερα games στον ST χρησιμοποιούν 4 κανάλια ήχου. Να μην μιλήσω γιάγιά το bat και την elvira, που στον STE έχουν φανταστικό ήχο. Και γιά τους PC users που λένε αν είχα...την τάδε κάρτα τότε θα.. αν είχα το τάδε...τότε θα..και πάει λέγωντας, τότε αν και οι ST users έλεγαν αν είχα την κάρτα που αυξάνει την ταχύτητα στα 20 mps με έναν transputer επεξεργαστή, και που μπορείς να χρησιμοποιήσεις γλώσσα occam..αν είχα την κάρτα που ανεβάζει την ανάλυση του st σε 1026 επί 1026, με 4096 χρώματα, τότε δεν θα μιλούσαμε γιά home computers αλλά γιά ελέφαντες computers. Αυτά και πολλά είναι.

Φιλικά
Νίκος Ανδρέου

ΠΑΡΑΠΟΝΑ



Αξιαγάπητο USER Σε διαβάζω απ'το πρώτο τεύχος. Πιστεύω (όχι μόνο εγώ δηλαδή αλλά και ολόκληρη η Ελλάδα) ότι είσαι το πρώτο περιοδικό στο χώρο των computers. Θα πρέπει όμως να σου υποβάλλω κάποια παράπονα. Κατ'αρχήν η ύλη σου περιορίζεται κατά ένα μεγάλο ποσοστό στους AMIGA users. Οχι δεν κατακρίνω την AMIGA, αφού άλλωστε πιστεύω είναι απο τα πρώτα μηχανήματα. Ομως θα πρέπει να ξέρεις ότι το 60% των ατόμων έχουν PC, και ένας από αυτούς είμαι και εγώ. Ετσι θα παρακαλούσα να βάλεις περισσότερα θέματα γιά τους PC, που δεν είναι παλέμαχοι, αλλά εξακολουθούν να είναι από τα πρώτα μηχανήματα. Ακόμα θα ήθελα να αυξηθούν οι έγχρωμες σελίδες, καθώς και να τοποθετήσεις μηνιαία αφίσσα, με θέμα ένα game που πιστεύω θα έλεγε πολλά. Επίσης θα ήθελα να με συμβουλεύσεις γιά τα παρακάτω: α) Θέλω να βάλω μιά κάρτα ήχου, και αν μπορείς να μου πεις πιά απο όλες είναι αξιόλογη (π.χ. η AD-LIB) και αν υποστηρίζει όλα τα προγράμματα και τα παιχνίδια. β) Αν θέλεις να ασχοληθείς με την πληροφορική σε βοηθά η AMIGA, έχει κατάλληλα προγράμματα, ή είναι μόνο γιά παιχνίδια;

Ευχαριστώ
Τάκης Χρονόπουλος

● Φίλε Τάκη, όπως θα έχεις διαπιστώσει ήδη έχουν προστεθεί περισσότερα θέματα γιά PC απ ότι υπήρχαν σε προηγούμενα τεύχη. Οσο γιά τις έγχρωμες σελίδες, αλλά και γιά την αφίσσα, καλό θα ήταν αλλά θα ανέβαινε το κόστος και κατά συνέπεια και η τιμή του, αλλά λίγη υπομονή και τα ξαναλέμε από χειμώνα (κάτι μαγειρεύετε). Και περνάμε στις ερωτήσεις σου:
α) Η Ad-Lib είναι αξιόλογη και διαδεδομένη κάρτα στην ελληνική αγορά, όσο γιά τα προγράμματα μουσικής και τα adventure games δεν θα έχεις κανένα πρόβλημα, αλλά γιά τα arcade games θα ακούς το beep.
β) Η AMIGA δεν είναι μόνο γιά παιχνίδια όπως και το PC δεν είναι μόνο γιά προγραμματισμό. Η απόφαση δική σου.

ΨΥΧΡΑΙΜΙΑ AMIGA



Αγαπητό USER, Σου στέλνω αυτό το γράμμα για δύο λόγους. Ο πρώτος και κυριότερος είναι για να αποκρούσω την επίθεση που εξαπολύθηκε εναντίον σου, οχι από τον Saddam, αλλά από τον Μάκη Σεκερογλου (παρακαλώ να παραμείνει ετσι το όνομα για να το προσέξει ο... εχθρός) στο τεύχος 11. Ελπίζω το γράμμα μου να δημοσιευτεί, για να το διαβάσει και παραπάνω. Το 1ο επιχείρημά του το έχεις αποκρούσει αρκετά καλά. Περνάμε στο δεύτερο. Ο μόνος λόγος για τον οποίο δεν θα μπορούσε να σου αρέσει η "STAY COOL Amiga Magic", κύριε Μάκη, είναι η εκδοχή ότι χρησιμοποιείς την Amiga σου μόνο για παιχνίδια, και ούτε κάνεις προσπάθεια να σπάσεις αυτο τον κλειό, πράγμα που κάνουν πολλοί σημερινοί Ελληνες USERS. Η στήλη μου αρέσει ακόμα και μένα που έχω PC! Η στήλη Spell Shop παρουσιάζει κάθε μήνα την λύση 4-4 παιχνιδιών (εν αντιθέσει με τ 1 του PIXEL), και παρουσιάζει ολοκληρωμένα tips, ενώ συγχρόνως απαντάει σε ερωτήματα. Οσο για το Εδω Λονδίνο, έχει ήδη ιδρυθεί παρόμοια στήλη και στο USER. Να προσθέσω και μερικά υπέρ του USER: Η στήλη Adventurer's Corner παρουσιάζει άθε μήνα 2-3 παιχνίδια (και όχι ένα όπως το PIXEL), μπορώντας έτσι να προλαβαίνει τις καινούριες κυκλοφορίες. Επίσης, το USER είναι το ΜΟΝΟ περιοδικό στην Ελλάδα που κάνει game reviews και σε PC. Το PIXEL αντίθετα αγνοεί απολύτως ακόμα και την ύπαρξη αυτών των μηχανημάτων. Η παρουσία καθιερωμένης στήλης για κάθε είδος computer είναι ένα όνειρο στο PIXEL. Και το σημαντικότερο, πολλοί από εμάς δεν έχουμε την οικονομική ευχαίρια να δίνουν ένα πεντακοσσάρικο το μήνα για ένα περιοδικό, και να αγοράζουν και όλα τα άλλα περιοδικά του χώρου. Ο δεύτερος λόγος που γράφω είναι φυσικά οι απορίες μου. Δεν ζητώ να μου δημοσιεύσετε το υπόλοιπο γράμμα. Μια απάντηση στο ταχυδρομείο μου φτάνει.

Ευχαριστώ,
Στέφανος Πιπερογλου

● Αγαπητέ φίλε, Ολες οι απόψεις των αναγνωστών είναι σεβαστές. Οσο για τις απαντήσεις στα ερωτηματά σου δεν χρειάζεται να περιμένεις το ταχυδρομείο: α) Δοκίμασε τις εντολές GET (για να φορτώσετε ένα κομμάτι οθόνης στην μνήμη του υπολογιστή σας) ακολουθούμενη από τις συντεταγμένες που θέλετε, και την εντολή PUT που θα εφανίσει το κομμάτι που θέλετε στο σημείο που θέλετε. β) Ρίξε μια πιο προσεκτική ματιά στο manual και θα δεις την λύση!

ΕΓΧΡΩΜΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό USER, είμαι ένας τακτικός αναγνώστης, σε παίρνω από το 1ο τεύχος και δεν έχω χάσει κανένα. Είμαι ενθουσιασμένος με την δουλειά που κάνετε. Η απορία μου είναι η εξής. Εχω ένα PC συμβατό με κάρτες CGA και EGA αλλά έχω πράσινο μόνιτορ. Πριν λίγο καιρό, αποφάσισα να αγοράσω το έγχρωμο μόνιτορ της Philips, που έχει το Mail order του τεύχους του Απριλίου.
1) Είναι κατάλληλο για το PC μου;
2) Πόσων ιντσών είναι;
3) Ποιά είναι η μέγιστη ανάλυσή του;

*4) Θα συνεργάζεται με την EGA (που έχει ανάλυση μέχρι 800*600)*
5) Ποιά είναι η τιμή του;
6) Θα απεικονίζει όλα τα χρώματα; 16/64 Συνέχισε την καλή δουλειά

Ο USERομανής φίλος σου Γιωργος Ρ.

• Αγαπητέ, USERομανή Γιώργο, Το μόνιτορ που αγόρασες είναι φυσικά καταλληλότατο για τον υπολογιστή σου και είναι όπως τα περισσότερα στο είδος του 14 ιντσών. Η ανάλυσή του είναι 640*200 και είναι από τις πλέον καλές για έχρωμο μόνιτορ. Συνεργάζεται με την EGA και σε υψηλή ανάλυση βγάζει 640*200 εώ όλα τα παιχνίδια του θα πρέπει να τρέχουν σε EGA mode. Η τιμή του είναι περίπου 65000 και μπορεί να απεικονίσει όλα τα χρώματα που δίνει μια EGA.

AMSTRAD ΦΥΓΕ ΚΡΑΤΑΩ MEGADRIVE



Αγαπητό μου USER, σου στέλνω αυτό το γράμμα για να σου εκφράσω την τόση μεγάλη μου χαρά επειδή υπάρχει ένα ΚΑ-ΤΑ-ΠΛΗ-ΚΤΙ-ΚΟ περιοδικό για κομπιούτερς όπως εσύ!!! Βλέπω πως συνεχώς βελτιώνεσαι και γίνεσαι το καλύτερο. Θέλω να μου απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις.
α) Γίνεται να βάλω Sega Mega Drive στον Amstrad (6128) μου;
β) Αν ναι, πόσο θα στοιχίσει, και πώς θα το χρησιμοποιήσω;
γ) Χωρις Sega Mega Drive, πχ. το Golden Axe, θα φαίνεται πιο άσχημο (γραφικά, χρώματα);
δ) Ποιά διαφορά υπάρχει στους 16-bit υπολογιστές και στους 8-bit;
ε) Ο Amstrad 6128 πόσα bit έχει;

Πολύ φιλικά Βασίλης Μπουζαλάς

• Φίλε Βασίλη, Μου φαίνεται ότι έχεις κάπου μπερδέψει τα πράγματα, και νομίζεις ότι το Sega Mega Drive είναι ένα drive! Ομως δεν είναι έτσι τα πράγματα αλλά ειναι ένα μηχάνημα με τις δυνατότητες μιας Amiga. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει κανένας τρόπος να το συνδέσεις με τον Amstrad σου και κανένας τρόπος να βελτιώσεις τα γραφικά του μηχανήματός σου. Μετά από αυτά πιστεύω ότι έχω απαντήσει στα τρια πρώτα ερωτήματά σου και συνεχίζω:
δ) Οι 16-bit υπολογιστές έχουν πολύ μεγαλύτερη μνήμη και δυναμη επεξεργαστή από αυτήν που θα μπορούσαν να έχουν ποτέ οι οκτάμπιτοι. Σκέψου το ως εξής: οι 8-bit έχουν δύναμη 2^8 και οι δεκαεξάμπιτοι 2^16. η διαφορά που θα δεις είναι τεράστια.
ε) Εχει 8 και είμαστε περίφανοι γι'αυτό! (ώπα, και ομοικαταληξία)

ABSOLUTE BEGGINNERS



Αγαπητό USER, εγώ και ο αδερφός μου, πρόκειται να πάρουμε έναν υπολογιστή.
1) Θα θέλαμε να μας συστήσεις τα καλύτερα games για αρχάριους.
2) Θα θέλαμε ακόμα να μας πεις εαν ό,τι game παίρνει ο Atari ST παίρνει και ο μοντέλλο STE.
3) Τί σημαίνει manual, scrolling, simulation και τι είναι το cartridge.
4) Σε τί τιμή είναι ο Atari ST;

Ευχαριστώ! φιλικά Απόστολος Ψαρρός

***Υ.Γ**: είσαι το καλύτερο περιοδικό της Ελλάδας, το λέω και το εννοώ!*

• Φίλοι μου, Τα καλύτερα παιχνίδια για αρχάριους είναι τα εύκολα και ORIGINAL παιχνίδια! Ακολουθήστε αυτή τη συμβουλή αποφεύγοντας γενικά τα δύσκολα παιχνίδια στρατηγικής και adventures. Φυσικά η τελική επιλογή είναι δική σας. Ο Atari STE μπορεί να πάρει όλα τα παιχνίδια του ST αλλά μερικές φορές δεν θα τα τρέχει. Αυτό μπορεί να συμβεί κυρίως σε παλαιότερα παιχνίδια. Καλό θα ήταν όποτε αγοράζετε ένα game να ζητάτε μερικές πληροφορίες απο το κατάστημα που το παίρνετε. Manual, είναι το βιβλιαράκι που συνοδεύει με την υπόθεση και τις οδηγίες ένα παιχνίδι. Scrolling είναι η κίνηση ολόκληρης της οθόνης ή ενός μέρους της προς μία κατεύθυνση. Simulation είναι ο εξομοιωτής (αυτοκινήτων, αεροπλάνων κτλ) που συνήθως είναι πιο ρεαλιστικός από ένα οποιοδήποτε game.
Cartridge είναι το αντίστοιχο του disk για τις κονσόλες. Φορτώνει αυτόματα αλλά στοιχίζει και πολύ ακριβότερα. Η τιμή του Atari ST είναι γύρω στις 90000 χωρίς το μόνιτορ αλλά οι τιμές έχουν διαφορές. Καλύτερα να επικοινωνήσεις με την αντιπροσωπία και τα καταστήματα.

ΟΙ ΚΑΛΕΣ ΤΕΧΝΕΣ



Σίγουρα είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των Ηλεκτρονικών υπολογιστών. Είσαι αντικειμενικό και σέβεσαι τους ταλαιπωρημένους αυτούς ανθρώπους (που αποκαλούνται USERS) οι οποίοι τρώνε το χρόνο τους "ταϊζοντας" τα computer shops της γειτονιάς τους. Δεν κάνεις "χατήρια" σε διάφορες εταιρίες (όπως άλλο "περιοδικό" του χώρου), και φροντίζεις πάντα να διαθέτεις το καλύτερο στους αναγνώστες όπως ηδη απέδειξες από το πρώτο κιόλας τεύχος σου. Τώρα στο θέμα για το οποίο σου γράφω: έχω έναν Amstrad 6128. Είμαι ευχαριστημένος από τον υπολογιστή μου και τώρα τελευταία ασχολούμαι με τις "καλές τέχνες" (μουσική, ζωγραφική). Θα ήθελα να μου πεις αν γίνεται με το MUSIC SYSTEM να πάρω την μουσική από ένα παιχνίδι, και να την τρέξω ξεχωριστά (όπως με το Art Studio τις εικόνες). Αν ναι, πώς θα το επιτύχω; Πώς μπορώ να συνδιάσω μια εικόνα από το Art Studio με μουσική και να την τρέχω ξεχωριστά; Θα ήθελα επίσης να μου πεις αν υπάρχει σε Amstrad κάποιο πρόγραμμα animation ή game creation (σαν το Sprites Alive) που τώρα τεστάρισε το Amstrad Action). Αν ναι, πού μπορω να το βρώ και πόση είναι η τιμή του; Θα ήθελα ακόμη στην στήλη sampler να βάλεις sampling προγράμματα για CPC (σίγουρα είναι αρκετά) και να τα τεστάρεις. Αλήθεια, μήπως υπάρχει digitizer στον Amstrad; Πρόγραμμα η περιφερειακό; Κυκλοφορεί στην Ελλάδα; Αν ναι, ποιά η τιμή του; Ελπίζω να μη σε κούρασα (εμένα μου λες! Εδώ δυαλύθηκα εγώ που το έγραφα!!!) Thanks again and Long live USER!!

Χάρης ΑΘΗΝΑ

• Αγαπητέ Χάρη Δεν (ουφ) μας (ουφ,ουφ) κούρασες (ουφ, ουφ, ουφ) καθόλου (λυποθυμάει από εξάντληση, ντουπ). Σε ευχαριστούμε, για τα υπέροχα λόγια σου. Δυστυχώς δεν υπάρχει κάποιος τρόπος να χρησιμοποιήσεις κάποιο μουσικό κομμάτι μέσα από το πρόγραμμα που αναφέρεις ούτε σε συνδιασμό με το Art Studio. Οσο για samplers και digitisers είναι πολύ δύσκολο να βρεις αφού εδώ και κάμποσο καιρό έχουν σταματήσει να αντιπροσωπεύονται στην Ελληνική αγορά. σε συμβουλεύω όσο πιο γρήγορα μπορείς να ψάξεις στα κεντρικά καταστήματα μήπως το βρεις.

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ IBM ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

PART II

Στο προηγούμενο τεύχος σας παρουσιάσαμε την κατάσταση που επικρατεί στο χώρο των IBM συμβατών υπολογιστών από την άποψη των λειτουργικών συστημάτων. Σχετικά με αυτό, χρήσιμο είναι να δείτε και το άρθρο αυτού του τεύχους που είναι αφιερωμένο στο MS-DOS 5.0. Εδώ, θα συνεχίσουμε για λίγο την περιήγησή μας στο χώρο των διαφόρων λειτουργικών συστημάτων που μπορεί να βρει κανείς για IBM υπολογιστές.

Είναι βέβαια γνωστό πως η συντριπτική πλειοψηφία των συστημάτων που υπάρχουν μέχρι τώρα χρησιμοποιεί κάποια έκδοση του MS/PC-DOS, και αυτό αναμένεται να εξακολουθήσει να ισχύει για αρκετό καιρό ακόμη. Υπάρχουν όμως και χρήστες που έχουν κάποιες ειδικές ανάγκες, όπως αυτοί που χρειάζονται να τρέχουν προγράμματα σε δίκτυα. Όπως είναι γνωστό, το DOS δεν έχει καλή υποστήριξη για τέτοιου είδους λειτουργίες, για πολλούς και διάφορους λόγους, ένας από τους οποίους είναι πως ο κώδικάς του δεν είναι "επανεισερχόμενος" (reentrant), αν μπορούμε να το αποδώσουμε έτσι. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα το ότι η απόπειρα να χρησιμοποιηθεί το ίδιο αρχείο ή η ίδια συσκευή από περισσότερους χρήστες ή προγράμματα να ισοδυναμεί με μαθηματική σχεδόν ακρίβεια με χαρακίρι του συστήματος.

Από παρόμοιες ανάγκες, γεννήθηκαν τα λειτουργικά που προσφέρουν τις υπηρεσίες του MS/PC-DOS και παράλληλα κάνουν δυνατή τη χρήση προγραμμάτων σε δίκτυο. Σε αυτά τα λειτουργικά, μπορεί κανείς να τρέξει προγράμματα του DOS, πράγμα πολύ σημαντικό για όσους ενδιαφέρονται για τη συμβατότητα των εφαρμογών τους. Όσον αφορά τον χρήστη, ο ίδιος φαίνεται να τρέχει ένα κανονικό πρόγραμμα DOS κάτω από μια κανονική έκδοση του DOS. Και πράγματι, κάτω από το σύστημα του δικτύου βρίσκεται ακόμη κάποια έκδοση του DOS, με τη διαφορά ότι τώρα υπάρχουν σε λειτουργία και οι οδηγοί του δικτύου. Όλη η λειτουργία είναι όσο το δυνατόν πιο "διαφανής" για τον τελικό χρήστη.

Τέτοια λειτουργικά συστήματα (αν μπορούμε να τα κατατάξουμε σαν τέτοια) υπάρχουν αρκετά, το συντριπτικά περισσότερο διαδεδομένο όμως είναι το Novell Netware. Για την ακρίβεια, υπολογίζεται ότι κατέχει το 60 με 80% της παγκόσμιας αγοράς. Και σε αυτή την περίπτωση βέβαια, αγορά είναι οι μεγάλες και μικρές επιχειρήσεις, πράγμα που σημαίνει εκατοντάδες εκατομμύρια δολλάρια τζίρο το χρόνο. Αν μάλιστα αναλογιστεί κανείς πως ένα τέτοιο σύστημα και πολύπλοκο είναι και συντήρηση χρειάζεται, καταλαβαίνει εύκολα γιατί όλες οι εταιρίες επιθυμούν να κερδίσουν όσο το δυνατό μεγαλύτερο κομμάτι αυτής της αγοράς. Εξάλλου, πρόσφατη είναι η απόπειρα εξαγοράς της Novell από τη Lotus, η οποία έκανε τη Microsoft να χάσει για λίγο τον ύπνο της, μέχρι να βεβαιωθεί πως απέτυχε. Τι γίνεται όμως αν κάποιος θέλει να μπορεί να τρέχει κάποια προγράμματα σε δίκτυο, ακόμα και σε δύο μόνο τερματικά, αλλά δεν διαθέτει τα χρήματα και την υποδομή των μεγάλων εταιρειών; Σε αυτή την περίπτωση, υπάρχουν και άλλες εναλλακτικές λύσεις. Μία από αυτές είναι να χρησιμοποιήσει ένα από τα διάφορα λειτουργικά, μάλλον τις επεκτάσεις του DOS που κυκλοφορούν.

Μια τέτοια περίπτωση αποτελεί το VMIX, το οποίο είναι ένα σύστημα κάτω από το οποίο μπορεί κανείς να προσθέσει ένα ή περισσότερα τερματικά σε κάποιο AT ή 386 μηχάνημα, και να τρέχει κανονικά DOS προγράμματα. Το καλό είναι πως το πρόγραμμα αυτό, όπως και άλλα ανάλογα, κυκλοφορεί σε έκδοση shareware, δηλαδή μπορεί κανείς να το προμηθευτεί σχετικά εύκολα και να το

δοκιμάσει προτού το πληρώσει. Έτσι δε χρειάζεται να μπει σε έξοδα, τα οποία μπορεί να αποδειχτούν περιττά. Ένας σταρ της κατηγορίας αυτής έχει αποδειχτεί τα τελευταία χρόνια και το Lantastick, ένα δίκτυο που μπορεί να υλοποιηθεί με software μόνο ή με συνδιασμό software και hardware. Και το χαρακτηρίζουμε σαν σταρ, αναλογιζόμενοι το γεγονός πως έχει επανηλλειμένα βραβευθεί τα τελευταία χρόνια από τα κορυφαία διεθνή περιοδικά του χώρου για την απόδοσή του. Αν και φυσικά, ο τελικός κριτής είναι οι ίδιοι οι χρήστες, οι οποίοι φαίνεται να το έχουν αγκαλιάσει πολύ ζεστά. Ένα από τα προωθημένα χαρακτηριστικά αυτού του συστήματος είναι και η δυνατότητά του να μεταφέρει ψηφιοποιημένο ήχο ανάμεσα σε δύο κόμβους του δικτύου, ήχος ο οποίος μπορεί να σχετίζεται με κάποιο αρχείο, το οποίο αποστέλλει ένας χρήστης σε άλλον. Τέτοιες δυνατότητες, σε μεγαλύτερο φυσικά βαθμό, έχουν μηχανήματα της κλάσης ενός Next, τα οποία βέβαια τρέχουν κάτω από άλλο λειτουργικό και σε πολύ διαφορετικό hardware.

Ας δούμε και την περίπτωση που κάποιος χρειάζεται να μπορεί να τρέχει πολλά προγράμματα ταυτόχρονα, ή τουλάχιστον να έχει πολλά προγράμματα ταυτόχρονα φορτωμένα στη μνήμη και να μεταβαίνει από το ένα στο άλλο κατά βούληση.

Ήδη στο περασμένο τεύχος αναφέραμε τις δυνατότητες που έχουν προγράμματα όπως τα Windows ή το DesqView. Αυτά είναι σαφώς τα περισσότερο δημοφιλή προγράμματα για τέτοιες εργασίες, το καθένα σε διαφορετικές περιπτώσεις.

Πάντως, με την έλευση του MS-DOS 5.0 ίσως κάποια πράγματα αλλάξουν, αφού το κέλυφος που προσφέρεται με αυτό έχει κάποιες δυνατότητες μεταγωγής διεργασιών (task switching), οι οποίες μπορεί να ικανοποιούν αρκετούς χρήστες.

Είναι βέβαια ακόμη πολύ νωρίς για να βγάλουμε συμπεράσματα για αυτό, πάντως το πιθανότερο είναι πως ούτε το DesqView ούτε πολύ περισσότερο τα Windows θα πάψουν να υπάρχουν λογω του DOS 5.0.

Για τα συστήματα του σήμερα, η δυνατότητα του DesqView να τρέχει ταυτόχρονα και ανεξάρτητα περισσότερες εφαρμογές σε διαφορετικά παράθυρα, με τη δυνατότητα μάλιστα να περνάει κανείς από τη μία στην άλλη κατά βούληση, όσο οι υπόλοιπες τρέχουν στο υπόβαθρο, και να κάνει reset σε ένα παράθυρο χωρίς να επηρεάζονται τα υπόλοιπα είναι πάρα πολύ σημαντική.

Όλες οι παραπάνω περιπτώσεις έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: καμμιά τους δεν αντικαθιστά το MS-DOS πλήρως, απλά το συμπληρώνουν και το επεκτείνουν.

Όμως, αν βάλεις δυνατή μηχανή και φτερά σε ένα Φιατάκι, δεν παίρνεις ένα αεροπλάνο, αλλά ένα Φιατάκι με δυνατή μηχανή και φτερά! Έτσι, όσο και αν οι προγραμματιστές σκέφτονται τρόπους για να ξεπεράσουν τις έμφυτες αδυναμίες του DOS, δεν μπορούν να τις εξαλείψουν. Κάπου υπάρχει ένα όριο.

Ο μόνος τρόπος να υπερβεί κανείς αυτό το όριο είναι να αντικαταστήσει πλήρως το MS-DOS, με ένα άλλο σύστημα πιο δυνατό και ευέλικτο από την κατασκευή του.

Τέτοια συστήματα είναι αυτά που ανήκουν στην κατηγορία των UNIX συστημάτων ή μάλλον UNIX-like συστημάτων. Ως γνωστόν, το UNIX είναι ένα σύστημα που αναπτύχθηκε αρχικά από την εταιρεία BELL, η οποία είναι τμήμα της πανίσχυρης στο χώρο των τηλεπικοινωνιών εταιρείας AT&T. Αργότερα, το πανεπιστήμιο Berkley στην California ανέπτυξε μια πολύ δημοφιλή εκδοχή του UNIX, ενώ και οι μεγαλύτερες εταιρείες όπως η IBM, η SUN, η APPLE κ.α ανέπτυξαν για λογαριασμό τους διάφορες εκδοχές του λειτουργικού αυτού. Πολύ δημοφιλής έχει γίνει τα τελευταία χρόνια η εκδοχή του UNIX που αναπτύσσει η εταιρεία SCO ή Santa Cruz Operation.

Από την κατασκευή του το UNIX είναι ένα πολύ πιο ευέλικτο σύστημα από το MS-DOS. Αποτελείται από ένα βασικό "πυρήνα", γύρω από τον οποίο χτίζεται το όλο σύστημα.

Με αυτό τον τρόπο, ένα σύστημα είναι σχετικά εύκολο να τροποποιηθεί, με την προσθήκη ευκολιών που κρίνονται απαραίτητες για ένα σύστημα, ή την αφαίρεση λειτουργιών που κρίνονται περιττές για ένα άλλο, ώστε κάθε φορά να επιτυγχάνεται η μέγιστη λειτουργικότητα του συστήματος, χωρίς να απειλείται η συμβατότητα μεταξύ τους. Επιπλέον, το γεγονός πως είναι κατά 90% και πλέον γραμμενο σε C και όχι σε κώδικα μηχανής, καθιστά δυνατή τη μεταφορά του σε διάφορες μηχανές με διαφορετικούς επεξεργαστές, με σχετικά μεγάλη ευκολία και σε λίγο χρόνο. Επιπλέον, οι εφαρμογές μπορούν ευκολότερα να προσαρμοστούν ώστε να τρέχουν κάτω από ένα διαφορετικό σύστημα, από ότι οι εφαρμογές του DOS, όταν αλλάζουμε επεξεργαστές (όπου μάλλον πρέπει να ξαναγραφτεί το πρόγραμμα από την αρχή, όπως για παράδειγμα το MS WORD για τον Macintosh).

Εκτός από αυτά τα πλεονεκτήματα, το UNIX έχει και ένα εξελιγμένο σύστημα αρχείων και είναι πολύ περισσότερο κατάλληλο για την εξυπηρέτηση δικτύων από ότι το MS-DOS. Αυτό έχει οδηγήσει στην υιοθέτησή του από τις μεγαλύτερες υπηρεσίες και τα μεγαλύτερα εκπαιδευτικά ιδρύματα σαν το στάνταρ λειτουργικό τους σύστημα. Ακόμη και η ΕΟΚ είχε αποφασίσει πριν μερικά χρόνια την υιοθέτησή του σαν το πρότυπο λειτουργικό σύστημα. Έχει όμως και μειονεκτήματα. Όπως και το DOS, δε στηρίζεται σε γραφικό τρόπο λειτουργίας, αλλά λειτουργεί με εντολές από τη γραμμή εντολών. Όχι βέβαια τις ίδιες με αυτές του DOS, αντίθετα με ορισμένες πολύ ισχυρές εντολές. Έχουν πάντως αναπτυχθεί αρκετά υποσυστήματα του UNIX, που προσφέρουν ένα γραφικό τρόπο επικοινωνίας με το χρήστη. Το πρόβλημα, όπως και με το MS-DOS, είναι πως αυτά τα υποσυστήματα δεν είναι συμβατά μεταξύ τους, και δεν έχει υιοθετηθεί κάποιο από αυτά σαν πρότυπο. Έτσι έχουμε πολλές εκδόσεις UNIX-like συστημάτων και πολλά υποσυστήματα επικοινωνίας του χρήστη με αυτά. Αν μη τι άλλο, το MS-DOS είναι ένα - ή περίπου...

Το άλλο σημαντικό πρόβλημα με το UNIX είναι αυτό που από ορισμένους θεωρείται... πλεονέκτημα. Και αυτό δεν είναι άλλο από τη μη συμβατότητα των εφαρμογών του με το DOS. Υπάρχουν βέβαια κάποιοι τρόποι να τρέξει κανείς προγράμματα του DOS κάτω από UNIX, αλλά το ίδιο μπορεί και ένας ATARI ST ή μια AMIGA να τρέξει προγράμματα του Macintosh. Εσείς θα χαρακτηρίζατε αυτούς τους υπολογιστές Mac-compatibles; Μάλλον όχι...

Για αυτούς τους λόγους γίνεται τελευταία μια προσπάθεια να γεφυρωθεί το χάσμα ανάμεσα στον κόσμο του UNIX και αυτόν του MSDOS. Συγκεκριμμένα, επιδιώκεται να επιτευχθεί συμβατότητα σε επίπεδο κώδικα, ώστε να μπορεί μια εφαρμογή να μεταφερθεί εύκολα ανάμεσα στα δύο αυτά συστήματα και ανάμεσα σε αυτά και το OS/2, ενώ στο σχέδιο περιλαμβάνονται και τα Windows. Αυτό είναι ένα πολύ πρόσφατο σχέδιο, με την ονομασία ACE, το οποίο θα πάρει λίγο καιρό μέχρι να δούμε πια ακριβώς θα είναι τα αποτελέσματά του. Μέχρι τότε πάντως, οι δύο κόσμοι θα είναι παρόντες και αντίπαλοι, μέχρι την συμφιλίωση που μπορεί αυτό το σχέδιο να φέρει. Περισσότερα όμως για αυτά στο μέλλον...

AMOS BASIC

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ

PART III

Η αναφορά μας στις εντολές της AMAL τελείωσε και πιστεύω να καταλάβατε το νόημα της γλώσσας ώστε να συνεχίσουμε στις παρακάτω χρήσιμες εντολές τις. Η AMOS BASIC είναι πολύ ανεπτυγμένη στον τομέα των γραφικών και της μουσικής, και έχει ορισμένες πάρα πολύ χρήσιμες σ'αυτό το είδος. Σ'αυτές θα αναφερθούμε αμέσως τώρα , αρχίζοντας από τον τομέα των γραφικών.

Η πρώτη εντολή που θα εξετάσουμε είναι η PASTE ICON (σχεδίαση ενός icon), με αυτήν μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα οποιοδήποτε γραφικό σε συντεταγμένες x, y σε όποιο σημείο της οθόνης θέλουμε, αφού έχουμε πρώτα ορίσει το icon στην μνήμη. Π.Χ:

```
Load "AMOS_DATA:Icons/Map_icons.abk"
Screen Open 0,320,256,32,Lowres : Cls O : Get Icon Palette
For X=1 To 11 : Paste Icon X*32,0,1 : Next X
For Y=1 To 6 :Paste Icon 0,Y*32+11 : Paste Icon 288,Y*32,1
Next Y
For X=1 To 11 : Paste Icon X*32,223,1 : Next X
```

Στην συνέχεια έχουμε την εντολή GET ICON PALETTE που θα την είδατε και στο προηγούμενο πρόγραμμα, και σημαίνει ότι παίρνεις τα χρώματα του οποιουδήποτε icon για να τα χρησιμοποιήσεις στην δική σου παλέττα. Προχωράμε με την εντολή GET BLOCK η οποία παίρνει ένα ορισμένο κομμάτι από την οθόνη, συνήθως εικόνα και την αποθηκεύει στην μνήμη. Λειτουργεί ως εξής, GET BLOCK n,tx,ty,w,h[,mask] όπου n είναι ο αριθμός του block που θα πάρουμε, tx, ty είναι οι συντεταγμένες του block, w και y είναι το ύψος και το πλάτος του block και το mask είναι η μεταβλητή που καθορίζει σε πιο σημείο υα αποθηκευτεί το block. Οταν θέλουμε να αντιγράψουμε ένα κομμάτι ενός block, που είχε φτιαχτεί λίγο πριν, πάνω σε μία εικόνα τότε χρησιμοποιούμε την εντολή PUT BLOCK n[,x,y] ή n, x, y, planes [,minterms] όπου n ο αριθμός του νέου block, x,y οι συντεταγμένες του, και planes τα κομμάτια που αποτελούν την εικόνα και τον χρωματισμό της. Ο τρόπος που μπορείς να σώσεις μία εικόνα ή ένα block στην μνήμη ή σε δισκέτα είναι χρησιμοποιώντας την εντολή GET CBLOCK n,x,y,sx,sy. Και όταν θέλεις να δεις το αποτέλεσμα της τελευταίας λειτουργίας χρησιμοποιείς την εντολή PUT CBLOCK. Αυτές είναι οι κύριες εντολές για την δημιουργία και επεξεργασία Backgrounds και εικόνων. Στην συνέχεια θα αναλύσουμε τις εντολές του ήχου και της μουσικής. Η AMOS BASIC έχει ορισμένους έτοιμους ήχους, απλούς μεν αλλά αρκετά χρήσιμους. Αυτοί οι ήχοι χρησιμοποιούνται με το filename τους και δεν πιστεύω ότι θεωρούνται εντολές. Αυτοί είναι: BOOM (Δημιουργεί ήχο έκρηξης), SHOOT(Δημιουργεί ήχο όπλου), BELL(Δημιουργεί ήχο καμπάνας). Κάθε ήχος μπορεί να ακουστεί από τις τέσσερις VOICES της AMOS BASIC(είναι σαν τα κανάλια της AMIGA). Οι VOICES αποτελούνται από 4 διαχωρισμένες θέσης από 0-3, και σε κάθε θέση αντιστοιχεί και ένα bit.

Για καλύτερη κατανόηση σας δείχνουμε

Τιμή Bits	Αριθμός Voice	Αποτέλεσμα
15	0,1,2,3	Χρησιμοποίηση όλων των Voices
9	0,3	Μίξη των δύο Voices από το αριστερό ηχείο
8	3	
6	2,4	Μίξη των δύο Voices από το δεξι ηχείο
4	2	
2	1	
1	0	

ένα παράδειγμα συνδιασμών των bits και των voices
Τώρα οι εντολές για την επεξεργασία του ήχου είναι οι εξής: πρώτα η VOLUME που μας επιτρέπει να αλλάξουμε την ένταση του ήχου, από ένα η περισσότερα κανάλια. Η ένταση αυτή καθορίζεται από 0-63 και ισχύει ταυτοχρόνως για όλα τα κανάλια. Π.Χ:

```
Volume %0001,63 : Boom : Wait 100
Volume %1110,10 : Boom :Wait 50
Play 40,0 : Wait 30
Volume 50 : Play 40,0
```

Υπάρχουν όμως και οι εντολές για τους SAMPLED ήχους, που είναι και πιο ενδιαφέροντες από τους απλούς. Αυτές είναι: SAM PLAY v,s,f , με αυτήν την εντολή μπορείς να παίξεις ένα SAMPLE κομμάτι που βρίσκεται στην SAMPLED Bank της AMOS BASIC. Το s είναι ο αριθμός της Sample Bank από όπου θα παιχτεί το κομμάτι, το v είναι αυτό που κρατάει τα όργανα του κομματιού και το f αυτό που ορίζει την ταχύτητα και την συχνότητα που θα παιχτεί το κομμάτι. Αν θέλουμε όμως να παίξουμε ένα κομμάτι που βρίσκεται σε ένα οποιοδήποτε σημείο της μνήμης, τότε χρησιμοποιούμε την εντολή SAM RAW voice, address, lenght,frequency, και φυσικά να του ορίσουμε αυτές τις μεταβλητές. Π.Χ:

```
Reserve As Work 10,55000
Bload "Samples/Samples.abk",start(10)
Sam Raw 15,start(10,lenght(10),10000
```

Η τελευταία εντολή που αναφέρεται σε ήχους είναι η SAM LOOP, που ενημερώνει την προηγούμενη εντολή αν το καμμάτι θα παιχτεί με loop ή όχι. Περνάμε τώρα στην μουσική που είναι και πιο πολύπλοκη στον χειρισμό. Ευτυχώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κομμάτια έτοιμα από το SOUNDTRACKER και το SONIX με μεγάλη ευκολία, αν εξαιρέσουμε την μετατροπή που πρέπει να γίνει στο format της AMOS BASIC. Ξεκινάμε με την εντολή MUSIC n, η οποία μπορεί να παίξει ένα μουσικό κομμάτι από μία Music Bank, έχοντας και On/Off, μετά έχουμε την εντολή TEMPO s, η οποία καθορίζει την ταχύτητα και το ρυθμό της μουσικής, με φάσμα από 0-100. Οι επόμενες εντολές μοιάζουν πιο πολύ με ρουτίνες γι'αυτό θα τις αναλύσουμε όλες μαζί. Μετά λοιπόν είναι η MVOLUME n, που θέτει την ένταση για ένα κομμάτι της μουσικής που επεξεργαζόμαστε, η VOICE mask, που ενεργοποιεί μία ή περισσότερες Voices από ένα κομμάτι μιας μουσικής, η VUMETER(v), που ελέγχει την ένταση ανάμεσα στην Voice, που παίζει το κομμάτι, και στο ίδιο το κομμάτι. Αυτή η τελευταία εντολή μπορεί να κάνει ένα sprite ή bob να κινείται στο ρυθμό της μουσικής!!! Η επόμενη εντολή SET WAVE wave,shape$, που σου δίνει την δυνατότητα να διαλέξεις τα δικά σου όργανα που θα χρησιμοποιήσεις στην εντολή PLAY. Φυσικά όμως στην εντολή PLAY πρέπει να προσέξουμε τις ιδιομορφίες του ήχου (pitch, delay, octave) . Για να καταλάβετε την διαφορά και για να βοηθηθήτε όταν φτιάχνετε ήχους σας δείχνουμε ένα παράδειγμα με τις οκτάβες και τις νότες

	OCTAVE							
Note	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
C	1	13	25	37	49	61	73	85
C#	2	14	26	38	50	62	74	86
D	3	15	27	39	51	63	75	87
D#	4	16	28	40	52	64	76	88
E	5	17	29	41	53	65	77	89
F	6	18	30	42	54	66	78	90
F#	7	19	31	43	55	67	79	91
G	8	20	32	44	56	68	80	92
G#	9	21	33	45	57	69	81	93
A	10	22	34	46	58	70	82	94
A#	11	23	35	47	59	71	83	95
B	12	24	36	48	60	72	84	96

Αυτά πιστεύω ότι είναι αρκετά, για να μπείτε στο νόημα της μουσικής της AMOS BASIC. Τώρα θα συνεχίσουμε με τον πιο δύσκολο τομέα του προγράμματος, τον Κώδικα Μηχανής. Για να μην σας μπερδέψουμε πολύ θα σας αναφέρουμε ορισμένες από τις βασικότερες εντολές του κώδικα, μιας και λίγοι θα είναι αυτοί που θα ασχοληθούν με αυτόν τον τομέα. Ξεκινάμε με την χρησιμοποίηση της μνήμης. Με την εντολή =DEEK μπορούμε να βρούμε μία ορισμένη λέξη σε μία καθορισμένη διεύθυνση στην μνήμη. Με την εντολή DOKE address, μπορούμε να την αλλάξουμε και να επέμβουμε στην λειτουργία της. Αν θέλουμε μόνο να διαβάσουμε τα περιεχόμενα των καταχωρητών τότε χρησιμοποιούμε την εντολή LEEK address. Για να αντιγράψουμε ένα κομμάτι από την μνήμη, που φυσικά βρίσκεται σε μορφή absolute, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την εντολή COPY start,finish TO destination, ενώ με την εντολή =HUNT(start TO finish, s$) μπορούμε να βρούμε κάποιο string από ένα absolute ή ακόμα και executable block. Για να μπορέσουμε όμως να δουλέψουμε αυτές τις εντολές θα πρέπει να υπάρχει κάποιος άδειος χώρος στην μνήμη. Αυτόν τον χώρο μπορούμε νε τον εξασφαλίσουμε την εντολή PLOAD "filename",bank , όταν φυσικά ορίσουμε αυστηρά τα όρια του χώρου που χρειαζόμαστε. Τέλος για να καλέσουμε ένα πρόγραμμα με κώδικα μηχανής χρησιμοποιούμε την εντολή CALL address[,params] ή να το καλέσουμε μέσα από κάποια τράπεζα μνήμης. Αν όμως όχι τότε θα πρέπει να ορίσουμε και ορισμένους παραμέτρους όπως : Integer, F.Point, String. Μπορούμε όμως να καλέσουμε απ'ευθείας τον καταχωρητή της τράπεζας με την εντολή =AREG=. Πιστεύω να μην μπερδευτήκατε πολύ, και ζητώ συγγνώμη αν σας κούρασα, αλλά μία τέτοια γλώσσα για να αναλυθεί χρειάζεται το λιγότερο 5 τεύχη!!! Αλλά πιστεύω να κατάφερα να αναλύσω τα βασικά της σημεία αρκετά καλά σε αυτά τα τρία τεύχη. Η γνώμη μου είναι ότι αξίζει πολύ να ασχοληθείτε με αυτήν την γλώσσα, που θα σας δώσει την χαρά (επιτέλους) να πείτε ότι είστε προγραμματιστές.

ΤΟΥ R. GRELLONI

Θυμάμαι πριν 4-5 χρόνια που οι μανιακοί commodoraδες μαζεύαμε χιλιάρικο προς χιλιάρικο τα λεφτά μας, για να αποκτείσουμε ενα απο τα εκατοντάδες περιφερειακά πο υ έκαναν τον CBM64 να ξεχωρίζει απο όλα τα άλλα home micros της εποχής εκείνης. Τώρα το σενάριο επαναλαμβάνεται, με την μόνη διαφορά ότι τώρα , τη θέση του 64 έχει πάρει η Amiga και τα περιφερειακά πλέον δεν είναι απλά παιχνιδάκια, αλλά δυνατά εργαλεία (όχι βέβαια όλα) που καταφέρνουν δουλειέες που με άλλες μεθόδους θα χρειαζόμασταν αρκετές χιλιάδες δραχμές πιό πάνω. Ετσι εκτός απο τα κλασσικά πε ριφερειακά (drive, μνήμες κτλ), υπάρχουν στην αγορά Genlocks, digitizers, frame grabbers και άλλα πολλά που δημιουργούν και πάλι αυτή τη ξεχωριστή θέση που έχει η Amiga σε σύγκριση με τους άλλους σημερινούς υπολογιστές. Η Amiga, αυτή τη στιγμή είναι το πιό φτηνό μηχάνημα που βγάζει έξοδο σε video (με τη προσθήκη ενός modulator. Βέβαια η απόδοση δεν είναι εφάμιλη του monitor όμως....). Ετσι λοιπόν αυτό τον μήνα θα σας παρουσιάσουμε δύο περιφερειακά για την Amiga σας, που ξεχωρίζουν για την φτηνή τους τιμή καθώς και για την πρωτοτυπία τους.

ROCGEN

Το RocGen, είναι ένα genlock, χαμηλού κόστους για τους επίδοξους video-artist, που έχουν σπίτι τους video, camera κτλ. Ομως πριν σας το παρουσιάσουμαι να σας εξηγήσουμε τι ακριβώς κάνει το genlock. Περιληπτικά, το genlock συνδέεται στο video port της Amiga και απο αυτό υπάρχουν: μια είσοδος και μία έξοδος. Τώρα στην είσοδο συνδέουμε ένα video (η camera, η άλλο computer, η οποιαδήποτε πηγή εικόνας τέλος πάντων), και στην έξοδο συνδέουμε ένα video που θα γράφει το αποτέλεσμα (η ένα monitor, η το πομπό που μεταδίδει το σήμα (σε περίπτωση τηλεοπτικού σταθμού)). Φορτώνουμε στην Amiga μας κάποια γραφικά (η γράμματα, η οτιδήποτε) και το Genlock συγχρονίζει το σήμα εισόδου με τα γραφικά και τα δίνει και τα δύο (σαν ένα πιά) , απο την έξοδο. Απλό αλλά ταυτόχρονα και έξυπνο. (Δες την εικόνα 1). Ετσι λοιπόν με μια τέτοια συσκευή και με αρκετή φαντασία και υπομονή μπορείτε να φτιάξετε .... θαύματα. Το ProGen, λοιπόν είναι ακόμα ένα genlock, για χρήση χομπιστική περισσότερο, που έχει όμως κάποιες καινοτομίες έναντι άλλων genlock της ίδιας τιμής. Καταρχήν στα genlock υπάρχει ενας διακόπτης που σας επιτρέπει να έχετε μπροστά στην οθόνη σας η τα γραφικά της amiga, η το θέμα απο την είσοδο, η τέλος να τα βλέπετε ταυτόχρονα και τα δυό μαζί. Στο ProGen δεν υπάρχει διακόπτης αλλά ένα ποτενσιόμετρο που δίνει αποτελέσματα dissolve, δηλαδή μπορείτε με αυτό το ποτενσιόμετρο αντί να γυρνάτε κατευθείαν σε ένα απο τα τρία στάδια να το κάνετε απαλά και να πετυχαίνετε ακόμα και διαφάνεια (μια απο τις δύο πηγές να είναι διαφανή). Βέβαια υπάρχει και ενα κουμπί που πατώντας το, περνάτε σε μια απο τις τρείς πιό πάνω φάσεις. Σαν κατασκευή είναι αρκετά καλό και πολύ προσεγμένο, επισης υπάρχει και η δυνατότητα να το συνδέσετε και με εξωτερική παροχή ρεύματος γυρνώντας τον διακόπτη που υπάρχει απο πίσω, έτσι ώστε σε περίπτωση που έχετε αρκετά περιφερειακά να μην σας "λυγίζει" το τροφοδοτικό. Οι διαστάσεις του είναι 120 X 202 X 25 και το χρώμα του το απαλό μπέζ, που ταιριάζει όμορφα με την Amiga σας. Επίσης μαζί με τη συσκευή υπάρχει και μιά δισκέτα με τα κλασσικές πιά ράβδους ελέγχου χρωμάτων. Το μεγάλο ατού είναι η τιμή του, κοστίζει 40.000 δρχ. και σε γενικές γραμμές η απόδοση του είναι καλή (πιό πάνω απο το genlock της commodore, το A2300, το οποίο είναι για A2000).



ROCKNIGHT

Ενα περιφερειακό που σίγουρα δεν πρέπει να λείπει απο την Amiga σας αν ασχολείστε με σοβαρές εφαρμογές και ανταλλάσσετε συχνά δισκέτες. Πρόκειται για μια έξυπνη συσκευή, η οποία ελέγχει τις δισκέτες για virus. Πιό συγκεκριμένα, συνδέεται στη εξωτερική θύρα του drive (και το δεύτερο drive, πίσω απο την συσκευή όπου υπάρχει θύρα).



Μπροστά, υπάρχουν δύο κουμπιά και ένας μετρητής. Στον μετρητή μπορείτε να βλέπετε τα track της δισκέτας, ενώ με τα κουμπιά επιλέγετε την εύρεση για virus και την προστασία της δισκέτας. Πατώντας το κουμπί PROTECT (ανάβει το led), μπορείτε να εισάγεται οποιαδήποτε δισκέτα και η συσκευή δεν θα επιτρέψει να γραφτεί τίποτα επάνω σε αυτήν. Και σε περίπτωση που θέλετε να ελέγχει μόνο για virus, τότε πατάτε το άλλο κουμπί το οποίο αφήνει να γράφετε οτιδήποτε θέλετε , αλλά προστατεύει το boot-block track της δισκέτας (όπου σε αυτό το track συνήθως πάνε να γράψουν τον εαυτό τους τα virus). Κατά την διάρκεια που το κουμπί VIRUS είναι επιλεγμένο, και πάει κάποιο virus να γράψει τον εαυτό του, τότε η συσκευή κάνει ένα χαρακτηριστικό beep, ήχος που σας προειδοποιεί τι πήγε να γίνει στο boot-block της δισκέτας σας. Βέβαια η συσκευή δεν σβήνει virus απο τις δισκέτες, αλλά αυτό μπορείτε πολύ εύκολα να το κάνετε, φορτώνοντας ένα απο τα εκατοντάδες antivirus προγράμματα που κυκλοφορούν. Οι διαστάσεις του είναι 102 X 91 X 33 και είναι επίσης στο ίδιο χρώμα με το Genlock. Η τιμή του ....14.000 δρχ. Τιμή όχι πολύ μεγάλη για την προστασία που σας προσφέρει. Τέλος να ευχαριστήσουμε το Computer Market, που μας έδωσε αυτές τις δυο ωραίες συσκευές.

ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

ΤΟΥ ΜΙΛΤΟΥ ΤΣΙΑΚΑΛΟΥ



Ζθιιιιιιουυυυυυυνγγγκκ.......ζθιιιι-οουνννγκκ....Φίλοι αναγνώστες γειά σας..Και αυτόν τον μήνα κοντά σας από τον αυτοκινητόδρομο Αθηνών Λαμίας..Προσπαθώ να θρω κάποιο αμάξι να επιστρέψω πισω στην Αθήνα ύστερα από το κακόγουστο αστείο του αρχισυντάκτη. Συγκεκριμένα με σήκωσε τα χαράματα για να με φέρει εδώ λεγοντάς μου ότι θρήκε ένα χωράφι που θάζεις μέσα τον μισθό σου και σε λίγες μέρες θγαίνουν μισθόδεντρα με πολλούς πολλούς μισθούς..Σθιουνννγρρρ...(background ήχοι). Ξεκίνησα λοιπόν με τους μισθούς των 2 τελευταίων χρόνων που είχα μαζέψει μέσα σε ένα κουτί από σπίρτα και αφού φτάσαμε στο καθορισμένο σημείο σκάψαμε και τα θάλαμε μέσα. Στη συνέχεια με έστειλε 15 χιλιόμετρα μακριά, στο κοντινότερο χωριό, για να αγοράσω σουθλάκια για τον αδερφό του. Μόλις γύρισα είδα ότι το αμάξι του έλειπε και το έδαφος με τους μισθούς ήταν φρεσκοσκαμμένο. Τουλάχιστον φρόντισε τους σπόρους..Σγρουνγρουνγσγρουνγ [ήχος νταλίκας που σημαίνει χα χα χα χα χα (καλά που έμαθα 2-3 πράγματα από γλώσσα μηχανής)]. Αλλά ο άμοιρος έπρεπε να το καταλάθω οτι θα πάθαινα κάτι τέτοιο από την αρχή. Ξέρετε την παροιμία που λέει : << Η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται ;>>, ε καμμία σχέση! Χθες το θράδυ είδα ένα φοθερό όνειρο. Είδα πως ήμουνα σε ένα σπίτι και ξαφνικά ένα τεράστιο τερατάκι γαριδ.. χμ,χμ,μουμπλε μουμπλε, εννοώ ότι ήμουν σε ένα σπίτι, δεμένος χειροπόδαρα με το καλώδιο ενός ποντικιού Atari,καθόμουνα σε ένα στρώμα παραγεμισμένο με πλήκτρα γομολάστιχες του spectrum, στα αυτιά μου ειχα ακουστικα που έπαιζαν μουσική από ένα παιχνίδι σε Pc, και το χειρότερο απο όλα έθλεπα το kick off σε amstrad..

Μπρρρ, τραυματική εικόνα που δεν θα την ξεχάσω ποτέ στη ζωή μου. Πλιτσ,πλιτσ,πλιτσ (κρύος ιδρώτας).

Ξαφνικά είδα ότι μπήκε στο δωμάτιο ο πρώην αρχισυντάκτης του User Κουσέρας. Το σοκ ήταν τόσο μεγάλο που ξύπνησα αμέσως..Τρομαγμένος έριξα αμέσως μια ματιά στην Amiga μου. Φόρτωσα το kick-off και αφού απόλαυσα τις κραυγές των θεατών στην αρχή και την απολαυστική μουσική της εισαγωγής στο στερεοφωνικό μου monitor έπαιξα ένα παιχνίδι απολαμθάνοντας την φανταστική κίνηση. (Γκρρρρρρ!!! Επιφώνημα αναγνώστη που εχει spectrum). Γρουυυυνγγκ μπιπ μπιπ γρουυυνγκκ (επιφώνημα 45τονης νταλίκας). Α να μια ταμπέλα..|ΑΘΗΝΑ 97 klm ουφ..θα πάρω εκδίκηση..ναι ναι θα πάρω.

Ας συνεχίσω ομως την αφηγησή μου μια και αργώ ακόμα να φτάσω στο οπλοπωλειο. Να σας αναφέρω τις νέες διαρυθμίσεις που έγιναν στα γραφεία του περιοδικού μας..Ξέρετε αυτά τα νέα μηχανήματα με τα κουκλάκια που ρίχνεις ενα πεννντάρικο και με ένα γάντζο προσπαθείς να τα πιάσεις ; (Απάντηση αναγνώστη : Ναι, ναι έχουν γεμίσει όλη την Αθήνα). Ε ένα παρόμοιο μηχάνημα φέρανε και στα γραφεία μας. Η μόνη διαφορά είναι οτι έχουν θγάλει τα αρκουδάκια και στην θέση τους έχουν θάλει τους φακέλους με τους μισθούς μας..

Και έτσι συνήθως χαλάμε περισσότερα λεφτά για να πιάσουμε τον φάκελο. (Γιατί νομίζετε οτι το περιοδικο πηγαίνει καλά). Επίσης χτίστηκε μια νέα πτέρυγα στην ανατολική πλευρά του κτιρίου μας. Επιτέλους, καθε συντάκτης θα έχει τον δικό του θάλαμο θασανιστηρίων κα δεν θα πιτσιλίζεται πιά από το αίμα των άλλων συντακτών, ούτε θα ακούει τις κραυγές τους. Ενα καινούριο μαστίγιο με καρφάκια στις άκρες, δόθηκε επίσης απο τον εκδότη στον αρχισυντάκτη λόγω αλλοιώσεως του παλιού.(Σε αυτό το σημείο θέλω να δώσω συγχαρητήρια σε έναν αναγνώστη που έκανε την ζωγραφιά του αρχισυντάκτη μας. Νομίζω οτι δημοσιεύτηκε σε κάποιο τεύχος. Τον πέτυχες τέλεια αλλά δεν είχες κάνει τα δόντια του αρκετά κοφτερά ουτε είχες πετύχει ακριθώς το σαδιστικό χαμόγελο του.) Κουακ,κουακ...(παπάκι 50 cc που μόλις με προσπέρασε). Μας ήρθαν κάποια γράμματα στα οποία μας έκαναν παράπονα για τα ορθογραφικά λάθη που γίνονται..Σε αυτό δεν φταίει ούτε ο διάθολος του τυπογραφείου ούτε άλλες τέτοιες αηδίες που υποστηρίζουν όλα τα άλλα περιοδικά.

Η πραγματική αιτία είναι κάποια μικρά ξωτικά πράσινα προς το μωθ, τα οποία έχουν σχήμα τρισδιάστατων γραμμάτων και που τώρα με τις ζέστες τρυπώνουν στα μηχανήματα του τυπογραφείου για να θρουν λίγη δροσιά..Εκεί συνθλίθονται με αποτέλεσμα να κολλάνε πάνω στο χαρτί και να καλύπτουν τα κανονικά γράμματα. (Διαμαρτυρία πατέρα αναγνώστη : Στοπ, σταματήστε αμέσως τις σκηνές θίας.. έχουμε και μικρά παιδιά εδώ.) Μα ξέρετε, ααα εντάξει,εντάξει αααα όχι με την ομπρέλλα. Α να..έρχεται μια νταλίκα προς το μέρος μου. Ωραία το μαρτύριο μου έλαθε τέλος. Χμμ..γιατί δεν κόθει ταχύτητα..Χε χε θα κανω το κόλπο με τον τραυματισμένο. Θα πέσω στον δρόμο και θα σταματήσει να με πάρει..εε, εεε εεεεε γιατί δεν σταματ Σ π λ ο υ υ υ υ υ τ - τττσσ..!!!!



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Η DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑΕΙ ΠΩΛΗΤΗ ΓΙΑ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΤΗΣ. ΤΗΛ: 58.11.532

ATARI 520 STE, σε τέλεια κατάσταση σχεδόν αμεταχείριστο, μόνο 85.000. Τηλ: 36.25.024 ώρες καταστημάτων.

Πωλείται AMIGA 500, καινούργια με πλήθος παιχνιδιών και προγραμμάτων, 2 joystick, mouse, τροφοδοτικό, και monitor 1084S. Ολα μαζί 165.000 δρχ. Τηλ: 58.20.399 κάθε μέρα 2-4.30 μ.μ. Θεόπιστος.

AMIGA 500 + επέκταση 1MB + 50 δισκέττες με παιχνίδια + αντιγραφικά ΜΟΝΟ 140.000. Τηλ: 80.23.923

ATARI 520 STFM, σε πολύ καλή κατάσταση, με διπλό drive, μόνο 69.000 δρχ. Τηλ: 36.25.024 ώρες καταστημάτων.

STAR LC10 colour, καινούργιο, χωρίς ελληνικά, τέλειο για γραφικά, ευκαιρία μόνο 62.000 δρχ. Τηλ: 36.25.024 ώρες καταστημάτων.

Πωλείται AMSTRAD 1640 2DD, CGA-EGA + mouse. Τιμή ευκαιρίας (140.000). Τηλ: 96.24.853 ώρες 7:00μ.μ / 9:00μ.μ. Ξενοφών

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, με εξωτερικό drive 5,5 φίλτρο οθόνης και ένα joystick, μόνο 80.000. Τηλ: 36.25.024

Modem Hundai 1200 external, ιδανικό για AMIGA-ATARI-PC, με πρόγραμμα επικοινωνίας. Τιμή 17000. Με την αγορά δώρο συνδρομή στην CRAZY Bbs. Τηλ: 64.47.595.

ATARI ST 1) Personal Accounts, πρόγραμμα οικονομικών: έσοδα-έξοδα σπιτιού, καταθέσεις κτλ. (μαζί με οδηγίες) 2500 δρχ. 2) LOTTO 2000 δρχ (4 προγραμματάκια). Επίσης πολλές PD εφαρμογές από 500 δρχ. Πληροφορίες (031) 444.817 ΜΠΑΜΠΗΣ.

Ενδιαφέρεστε να πουλήσετε ή να αγοράσετε υπολογιστή ή περιφερειακά σε συμφέρουσα τιμή; Τηλεφωνείστε τώρα: 63.94.946 Σπύρος.

ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ORIGINAL για Spectrum - Commodore 64 - Amstrad 464 (tetris, dan dare II, match day, saboteyr II κ.λ.π) 500 δρχ. η κασσέτα. Επίσης παιχνίδια και προγράμματα για Amiga. Τηλ: 58.20.399 9π.μ - 15μ.μ Ουμπέρτο

Πωλείται Hard disk A590 για AMIGA με 2MB RAM, και τροφοδοτικό 130.000. Πληροφορίες 46.36.998 απο 21.00-23.00 μ.μ. Σπύρος.

Πωλείται τηλεκατευθυνόμενο, θερμικό, τετρακίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, 2κάναλη τηλεκατεύθυνση HITEC, starter και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ ή ανταλάσσονται με AMIGA 500 1MB. ΤΗΛ: 5820399 απο 8.30-4.30 Τάσος

SONY 2DD UNLABEL (3.5) 155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 (10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ) 1.100 ΔΡΧ, ΣΟΝΥ 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15%. ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100% ΤΗΛ: 64.23.274

Εχετε PC με προβλήματα απο VIRUS; Αναλαμβάνουμε να το καθαρίσουμε με 1.500 δρχ!! Τηλ: 76.63.251 Ανδρέας.

Πωλούνται original παιχνίδια για AMIGA, λόγω αλλαγής υπολογιστή.
Ολα σε άριστη κατάσταση και σε πολύ καλή τιμή. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ.... Τηλ: 97.52.833 3μ.μ.-11μ.μ. Κώστας.

STAR LC2410 με εγγύηση, πωλείται μεταχειρισμένος 75.000 δρχ. Τηλ: 99.10.176 Στέλιος.

Πωλείται EURO PC SCHNEIDER + βιβλία, πολλές δισκέτες. Σε άριστη κατάσταση 85.000 δρχ. Τηλ: 76.44.238 Λέανδρος

Πωλείται Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες.
Πληροφορίες Γανώσης Σταμάτης τηλ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

SEGA MASTER SYSTEM, μόνο 25.000 δρχ. Τηλ: 36.25.024

AMIGA περιφερειακά: MIDI, SAMPLER, HARD DISK, EXPANSION RAM.
Εξειδικευμένο SERVICE και επισκευές αυθημερόν. NEW FAT AGNUS 1MB CHIP RAM. ΤΗΛ: 24.75.030 Στέφανος.

Πωλείται monitor Commodore 1084, σε άριστη κατάσταση σχεδόν αμεταχείριστο + έξτρα προσφορές. Τηλ: 97.52.833 Κώστας 3-11μ.μ.

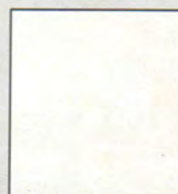
COMMODORE 128 + κασετόφωνο + πολλά προγράμματα + manual + βιβλία. Τιμή 40.000 δρχ. Τηλ: 80.42.072

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΠΡΟΠΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΓΙΑ AMIGA 500. ΤΙΜΗ 10.000 ΔΡΧ.
ΤΗΛ: 46.30.699 ΛΕΥΤΕΡΗΣ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

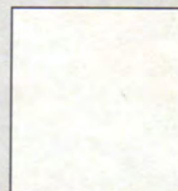
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

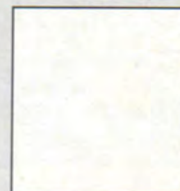
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..................

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 100Ο ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο
με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....**ΤΚ:**...................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....**ΗΛΙΚΙΑ:**..................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο: ....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ ....**ΠΟΛΗ** ....**ΤΗΛ.**............................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ....
ΗΛΙΚΙΑ...**ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* **ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ**
* **ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
* **ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**